美不胜收
用卡片数码相机拍好mm照

这样的《国土防线》
你便伤不起啊！

5月下
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第368期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择

天龍八部2 TL2.CHANGYOU.COM

新的江湖 正在开启

全球8000万玩家的武侠梦想

ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

黑，白，王，寇——公司上市风云的背后

新品初评：任天堂3DS游戏机/索尼α55单电相机/清华同方钢铁侠笔记本电脑/Kingmax USB 3.0移动硬盘/罗技M515沙发鼠标/三星SDHC存储卡

网络时代：由HTML5开启的互联网进化之道

实用软件：图片、文本、语音互转实用指南

硬件评析：用卡片数码相机拍好mm照

前线地带：马克思·佩恩3

在线争锋：网络游戏的职业歧视

龙门茶社：从初音未来的震撼说起

本期强档攻略
《刺客信条——兄弟会》支线任务大全



星辰变
網絡遊戲
Legend of immortal
2D次世代动作网游
xcb.sdo.com
2D网游主宰者
LEGEND OF IMMORTAL
5月闪耀开测
4千万网友热捧人气小说改编
次世代技术打造2D精品网游
超一流打击感媲美动作大片
《星辰变》官方网站：xcb.sdo.com
《星辰变》灵石激活码 G6PRUUHSX 领取灵石礼包请登录：ls.xcb.sdo.com
盛大游戏
傳世



www.wanmei.com

完美世界 PERFECT WORLD

P18 网络时代 重点推荐
变革之兆
——由HTML5开启的互联网进化之道

引发互联网进化的根本动力是什么？既不是大红大紫的Facebook也不是炙手可热的iPad，对于互联网这个数字化的世界来说，标准语言的版本升级才是关键。



P30 实用软件 重点推荐
让菜鸟情何以堪
——理性面对，普通用户无需Linux的理由（上）

Linux在移动设备、服务器等领域取得了成功，现在只剩下微软的Windows系统在桌面PC上的地位无法被它取代，为什么Linux不适合我们使用？



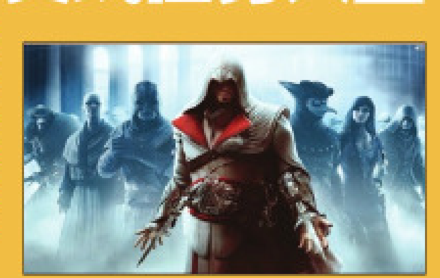
P52 硬件评析 重点推荐
美不胜收
——用卡片数码相机拍好美眉照

摄影讲求的是创意，审美眼光也因人而异，虽说很多漂亮的人像照片都是单反相机的作品，但卡片式数码相机也并非一无是处，可以扬长避短……



P128 攻城略地 重点推荐
《刺客信条——兄弟会》支线任务大全

本作支线任务与主线任务同样出色，有各大公会的挑战任务、圣殿骑士特务任务、罗穆卢斯信徒的古墓探索任务等，这些任务的容量和主线相当，非常值得探究尝试。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆 朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区阜石路68号院
邮政编码 100039

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年5月16日
定　　价 人民币 10.00元











游戏动漫产业被称为“21世纪知识经济的核心产业”。在我国，经历了“比较、模仿、探索”的过程之后，振兴民族游戏动漫的呼声愈来愈高。在此大背景下，相关人才严重告急，游戏程序开发工程师、动画设计师紧缺指数已达“红色预警”状态。5月，汇众教育受全国百家游戏动漫名企委托定向培养人才，名额有限，报名从速！





5月抢招游戏动漫人才，仅剩25名

选王牌专业，一年涨薪三次！

何宇，原本是一名软件程序员，每月拥有稳定的收入，是令人羡慕的小白领。然而由于对游戏的痴迷，他最终放弃了这份职业选择报名就读汇众教育。在完成相关课程后，何宇通过层层筛选成功地进了一家知名游戏公司，成为了一名游戏开发工程师。让他不曾想到的是，在进入公司后不到8个月的时间，他的工资就涨了三次。现在，年仅26岁的他已荣升为公司的部门经理。

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18-35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论+企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64519990
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
杭州校区：0571-87247756
济南校区：0531-82399012
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115
西安校区：029-8669021
郑州校区：0371-63979871
沈阳校区：024-227666006
长沙校区：0731-84457601
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566250
深圳校区：400-6185-6812



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

责编手记

2011年4月19日，天网被激活，两天后，它有了自觉，这一天被成为——“审判日”。大软编辑群中，不知谁转帖了美剧《终结者之莎拉传》的截图，众宅们哀号一片，纷纷开始打包装备，准备前往水晶峰逃难去也。

“喵啊！！”魔之左手在当中发出了最大的哀号。“这是谁让你乱写的，偶们是搬新家，又不是去逃难，有空造谣不如去收拾评测室，你看还有下脚的地方吗？”老编不知从何处钻出来了。“搬家后一定换个不靠门的位置！”对新家充满期待的左手眼含着“激动”的泪水，钻进了评测室……

“不对，还有事情没说完啊！！”左手又狂叫着跳出小黑屋。“不行，字数不够啊！！”美编美眉怒值狂涨ing。作为搬新家之前的最后一期杂志，本期又有很多新看点哦，新的硬件排行榜将反映读者们对硬件的期盼，在软得不能再软的尾页中，终于出现了硬件的身影。另外林晓JJ会为大家回顾一下在旧家度过的岁月，剧透一下，有老巢的照片哦，大家不妨按图索骥来找一下。至于新巢的照片吗？魔左的小单反早就不甘寂寞地照了很多哦，朋友们，大家来竞拍吧！！要是有了钱，那硬件排行榜就素偶的采购单啊！！

“喵呀！！”老编又一次轻柔的抚慰了沉浸在金钱梦中的左手，“不要想竞拍了，字数也够了，快去打包！！”“素滴素滴！！”魔之左手在一迭声中告别了硬件排行榜，挥一挥衣袖，没带走一件产品……

本期责编：魔之左手

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
宁夏	王跃	陕西	毕升
浙江	陈捷敏	浙江	赵缙
福建	容辉	天津	洪珂
北京	简平	山西	马骥
山西	易兴嘉	江苏	郝仁
北京	张凯	上海	秦城岭
河南	司马飞	陕西	钱猛
江苏	陈文武	云南	丛化林
广东	唐学时	河南	李胜
湖北	华国强	湖南	何九洲



▲奖品为《大众软件》增刊一本

走向成熟
初探任天堂3DS游戏机

■广东 李然

3DS和以前的DS们相比，简直神了——这就是笔者对3DS的第一印象。

3DS上屏的3D显示效果令笔者的很多朋友赞叹，双目距离上屏幕15至35厘米，通过上屏右侧的滑动条，调节至最适合效果，配合适当亮度，就好像是隔着玻璃窗看到的真实世界。不过在开启3D模式时，千万不要剧烈晃动主机，或者快速频繁的切入切出3D显示状态，否则容易使眼睛感到疲劳，甚至头晕



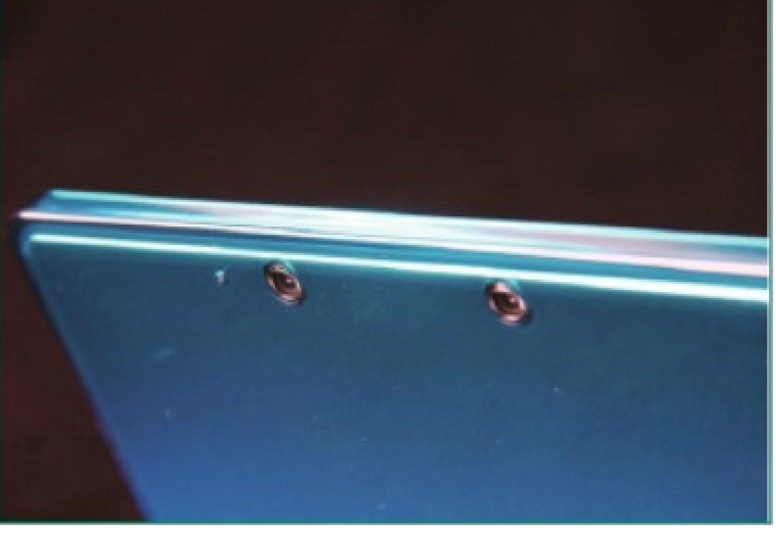
除非破坏贴纸，否则3DS电池无法自行更换，从笔者使用的情况看，其续航时间较DSi、DSl还是有提高的，采用类似它们的设置，关闭3D模式，调低亮度，游戏时间可大于8小时，待机超过一天。不过要是开启3D模式并提高亮度，续航时间就不如前辈了，游戏时间会缩短到3小时，待机时间也不足一天

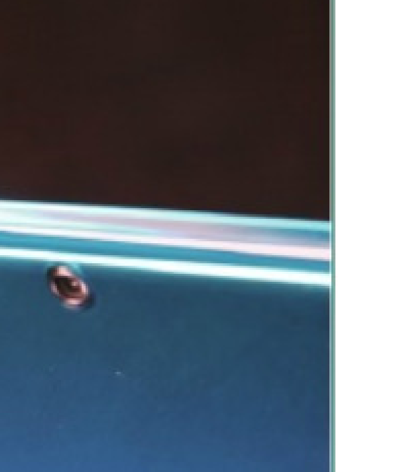
3DS外壳的外壳颜色分为3层渐变效果，同时最上边还有同色的透明变化，整体感觉非常时尚，拿在手里的感觉则明显较DSi、DSL更为厚重。新加入的摇杆位于原十字键位置，十字键下移，非常适合一般TVgame玩家的操作习惯。美中不足的是电源键与DSi、DSL的开始键位置相似，老用户比较容易按错

3DS可向下兼容全部DS游戏，针对它专门设计的新作已发售的则不足20款，预定发售的虽然不少，也不乏大作，但受日本地震影响，部分游戏的延期造成了4至5月份的游戏空白期，甚至影响了主机的销量，好在这艰难的日子就快过去了。美版游戏虽然比日版更便宜，但日、美、欧3版本的游戏都需对应同版本的主机才可使用，因此还是建议广大机友入手日版主机，毕竟日版有着最充足的游戏支持，而且货源充足



主机上盖的双摄像头可以进行3D摄像，图像好像就在玻璃窗外，效果不错







炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：任天堂（Nintendo）
上市状态：海外已上市
售价：25000日元
（约合2000元人民币）
附件：充电器、说明书等
推荐用户：任天堂传统玩家，掌机爱好者
咨询电话：无
相似产品：无

总结：

3DS开满亮度，真是超漂亮，可以让人完全投入到游戏中，彻底忘掉画面还有锯齿……

双镜头新配置
索尼α55 单电相机

■晶合实验室 Red

索尼α55配备1620万像素Exmor APS HD CMOS图像传感器、3英寸92万像素16：9可旋转屏幕、BIONZ处理器，带有AVCHD编码的全高清视频拍摄功能。由于应用了半透镜技术（Translucent Mirror Technology），α55实现了快速AF实时取景、快速连拍（每秒10张）。



可旋转显示屏，效果出色



闪光灯弹起高度较理想，配合18-55mm套头时镜头不会遮挡住闪光

若要实现索尼宣称的10张每秒连拍，必需先将模式转盘条件成“10”时才能实现，这时相机会自动使用AF-C连续自动对焦以及最大光圈

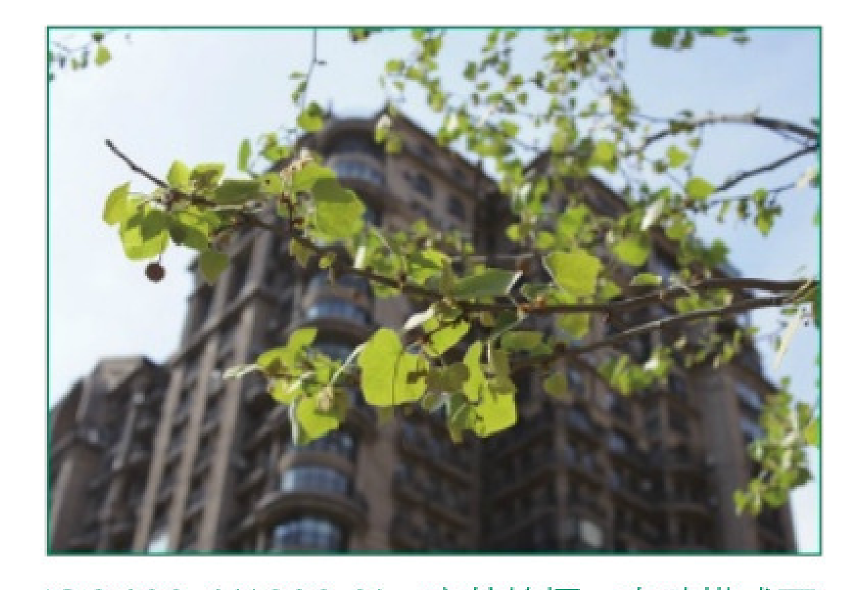




主要按钮集中在右侧，包括用于录像"红点"




通过半透明镜，绝大部分光线透过后投射到后面的CMOS传感器上，而剩余的光线反射到上面的自动对焦模块中


ISO100 1/1000 f4，室外拍摄，自动模式下色彩鲜艳


ISO1600 1/1250 f2，光线不佳的室内，高感光、大光圈下成像效果很好

总结：

α55定位于传统DC与单反相机之间，它机身小巧，做工出色，降噪、广角合成等附加功能非常实用。电子取景器让它少了单反相机的感觉，比较适合不专注于摄影，而在意成像效果、携带使用方便的用户。



炫目度： ★★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★☆

厂商： 索尼（Sony）
上市状态： 已上市
售价： 机身5100元、含18-55mm f3.5-5.6镜头套机5670元、DT 35mm f/1.8 SAM镜头1650元
附件： 样机不详
咨询电话： 400-810-9000（咨询热线）
推荐： 家庭用户
相似产品： 暂无




下沉式转轴及电源开关、指示灯


模具扣合很好，边缘小弧形过渡

金属钢铁侠
清华同方锋锐K489笔记本电脑

■晶合实验室 Red

清华同方对其一系列SNB平台新产品统称为“钢铁侠”，拟人化的命名方式更易令消费者接受，我们测试的样机型号为K489，是K41H的下乡机型，专供3C卖场。这款产品的配置均衡，核心硬件包括英特尔酷睿i5 2410M处理器、4GB DDR3 1333内存、GeForce GT 525M显卡、640GB 5400r/m硬盘，性能可以满足多数游戏、应用的需求。显卡性能虽落后于用户认可度较高的GeForce GT 540M，但它们同为96个CUDA核心，128位显存带宽，差别仅仅是流处理器和显存频率的不同，再加上清华同方所配显卡的显存为2GB，更适合大分辨率，所以性能差距并不大。

“钢铁侠”模具设计较以往产品有所进步，A面和C面为铝合金材质，拉丝工艺处理，C面为一体式设计，颇有商务气质。该产品还采用了“一体化封装技术”，清华同方称其背光屏幕与笔记本上盖在无尘环境中直接封装，有效防止灰尘进入屏幕。同样得益于此，机身也更轻薄，配备了6芯电池后的重量约为2.1kg，尺寸约为342mm×244mm×31mm，在14英寸产品中表现出色。

LED背光屏幕的最大分辨率为1366×768，亮度和可视角度均令人满意，不存在低端屏幕的“水波纹”现象。屏幕的金属转轴阻尼适中，最大开合角度约为135°。键盘的手感偏软、键程短、回弹力一般，键帽塑料感也较强，但与我们评测过的同价位产品相比，这款键盘在输入时舒适度较好，其键帽稳定，噪声小，非常安静，适合长时间输入。“钢铁侠”最大的优点是散热性能优秀，用户在炎热夏季时能得到更好的使用感受。清华同方没有选择堆砌高发热量的硬件配置，双热管散热器很好地控制了处理器和显卡的温度。我们通过AIDA64测试整机稳定性，连续烤机近16小时后，处理器的最高温度仅为71℃，此时散热风扇满速运行，噪声却意想不到地小。我们通过拆机得知，这款机型配备了SUNON生产的一款5V、2.05W的风扇，一些散热性能较好的中端产品也使用过该型号风扇。

清华同方K489测试成绩

项目	设置	成绩
CINEBENCH R10	单线程	3661
	多线程	7846
3DMark11	E模式	1379
PCMark Vantage	PCMark	5583
	内存	3822
	电视和电影	3966
	游戏	4092
	音乐	5666
	通讯	5432
	生产力	4739
	硬盘	2958
孤岛危机2	1280×720、最高	24.3fps

清华同方K489主要配置

项目	参数
操作系统	Linux
处理器	Intel 酷睿i5 2410M处理器（2.3GHz，睿频最高至2.9GHz）
内存	2GB×2（DDR3 1333MHz）
显卡	NVIDIA GeForce GT 525M（2GB显存）
显示屏	14.0英寸（分辨率1366×768）
硬盘	640GB（5400r/m）
网卡	10M/100M/1000M自适应、支持IEEE 802.11b/g/n
其他	USB 2.0×2、HDMI×1、RJ45×1、VGA×1、4合1读卡器、130万像素摄像头
重量	约2.1kg，旅行重量约2.4kg





做工、用料都很扎实的一款产品，适合追求使用舒适度，均衡性能的用户选择。由于是一款下乡机型，4999元的价位上还能获得一定补贴，性价比较高。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 清华同方（TONGFANG）
上市状态： 已上市
售价： 4999元
附件： 电源适配器、说明书、Linux系统光盘等
咨询电话： 800-810-5888（销售支持）
推荐： 学生用户
相似产品： Acer 4750G、联想 V470、惠普 DV4-3010TX



高起点登场
华硕ENGTX560 Ti DirectCU Ⅱ显卡

■晶合实验室 魔之左手

华硕为我们提供了采用DirectCU散热系统的产品——ENGTX560 Ti DirectCU Ⅱ。其核心/显存频率提升至900MHz/4200MHz，板载双6Pin供电接口、双DVI+miniHDMI输出接口、支持SLI。DirectCU散热系统中热管与GPU直接接触，可快速将热量传导到远离发热源的尾部散热鳍片上，双风扇则分别压制中部高热区域和保证鳍片的散热能力。

在测试中我们采用AMD羿龙Ⅱ X6 1090T处理器，微星890FXA-GD70主板，双通道Kingmax DDR3 1600 2GB内存。安装Windows 7旗舰版和基于NVIDIA公版驱动266.44的华硕显卡驱动。P

测试项目	分项（设置）	得分
3DMark11	总分（Extreme）	X1496
	总分（Performance）	P4201
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080	39.3fps
PhysX FluidMark	1920×1080 16×AA	102fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra 4×AA SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	80.4fps
失落星球2	1920×1080 High 4×AA	47.7fps
生化危机5	1920×1080 High	105.9fps
Crysis	1920×1080 High	35.74fps
furmark	极端折磨模式	88℃

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一款相当出众的超频版显卡，做工出色，功能全面，性能高于标准频率产品，有一定DIY经验的用户还可尝试进一步超频。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：不详

厂商： 华硕（ASUS）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： DVI转接头、联线、驱动、说明书等
推荐用户： 追求品质的中高端游戏玩家和DIYer
咨询电话： 400-600-6655（销售与购买支持）
相似产品： 华硕EAH6850 DirectCU、七彩虹iGame 560 Ti烈焰战神-X等

释放硬盘潜能
Kingmax KE-71 USB 3.0移动硬盘

■晶合实验室 魔之左手

随着USB3.0接口在主板上的快速普及，最能体现其优势的USB 3.0移动存储设备，特别是大容量移动硬盘也大量出现。而近期很多型号的价格更是降至与USB 2.0移动硬盘相差无几的水平，成为市场内的新宠，Kingmax的KE-71便是一款这样的产品。

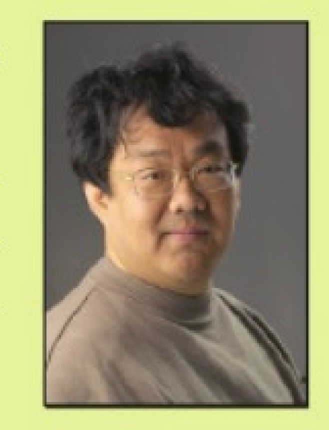
KE-71外观与USB 2.0标准的KE-92完全相同，采用黑色钢琴漆外壳，尾部带有线形指示灯，可根据亮灯的颜色区分目前连接标准为USB 3.0（蓝色）或是2.0（黄色）。它拥有不错的防震能力，采用双USB接口和很特殊的扁形B口，以适应供电能力较低的USB 2.0接口。

它内置SATA2（3Gb/s）标准2.5英寸三星HM501Ⅱ硬盘，转速5400r/m，带有8MB缓存。其中内置了系统备份恢复工具PCClone Ex lite和加密工具SecureDrive EX2。

其软件测试的平均读写速度都达到了75MB/s～80MB/s，突发速度最高可达190MB/s以上，若采用USB 2.0接口，虽可正常使用，但读写速度始终保持在35MB/s左右。P



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这款产品表现出了不错的性能，远超USB 2.0标准速度，尽显USB 3.0接口的优势。且价格也可以接受。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 胜创科技（Kingmax）
上市状态： 已上市
售价： 570元（500GB）
附件： 连接线、皮套等
咨询电话： 800-830-9257（闪存客服中心）
推荐： 商务和娱乐用户
相似产品： 希捷FreeAgent GoFlex、西部数据My Passport Essential等



随处飞驰
罗技M515沙发鼠标

■晶合实验室 魔之左手

无论是家庭用户还是经常需要移动办公的用户，一定会常遇到一个麻烦的问题，那就是使用鼠标的平台，尽管目前的光学鼠标已经可以适应大部分平整坚硬平面，但在沙发、床上、裤腿、地毯上等一些更舒适或紧迫时不得不使用的位置，却表现不佳，罗技的沙发鼠标M515就是为解决这一问题而设计。

M515底部视图

M515粗看之下并没有什么特殊，采用无线传输、对称设计，有红蓝灰 3 种外壳选择，而其可适应各种软表面的关键则隐藏在底部。它的底部没有光学鼠标常见的光路透镜开口和滑动脚垫，而是带有大块平整的透明窗口，将光头和探测器隐藏其中，在粗糙表面滑动时可防止钩挂，且不会因容纳脱落物而阻碍探测光线，周边壳体则全部作为滑动底座，且向四周延展，使其更容易在各种软表面流畅滑动。鼠标侧面及顶部带有感应器，当手没有完全把握时，不会输出任何动作，防止在软表面上常出现的滑动等情况造成误操作或误激活，更加安全节电。

这款产品还采用无阻尼滚轮，轻推即会滚动很久，可将超长页面一滚到底，不需要快速滚动时，只需按下滚轮键就可切换至高阻尼模式，另外滚轮键还支持左右拨动操作，其标准的中键功能则转移至后方的独立按键。

M515使用2.4GHz无线传输技术，体积小巧的优联（Unifying）接收器可同时连接多个设备，它采用两节5号（AA）电池供电，续航时间长达2年。





M515为软表面使用进行的各种优化相当实用，而且其他特色如滚轮键设计、手部感应能力等也值得关注。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 299元
附件： 安装说明、质保书、电池等
推荐： 希望能随时随处使用鼠标的移动或家庭娱乐用户
厂商： 咨询电话：800-820-0338（售前及售后服务）
相似产品： 暂无

随心所欲
DXRACER LL/A03显示器支架

■晶合实验室 魔之左手

我们经常在影视作品或展会、卖场中看到一些可旋转伸缩的显示器安装方式，使用非常方便，但它们大都需要在装修时就进行设计安装，而DXRACER为我们带来的LL/A03显示器支架，则是可随时安装使用的产品。



LL/A03显示器支架的底座采用桌面安装方式，可直接用夹具夹在桌面边缘或打孔以长螺丝固定，拆装都很方便。其支架主体为厚实的黑色或银色全金属材质，水平旋转关节垫有增滑树脂套筒。它的组装很容易，所有螺丝都可用附带六角螺丝刀方便地安装，与显示器连接的部分采用滑锁结构，可快速安全地拆装，侧面带有 3 个金属细圈用于约束线缆。

它提供了225mm垂直调节能力和440mm伸缩范围，并有俯仰调节和左右旋转能力，最高承重可达7Kg。



这是一款很适合用户自行安装的显示器支架，相当方便实用且牢固美观，并且具有扩展为同底座双支架的能力。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 迪锐克斯（DXRACER）
上市状态： 已上市
售价： 399元
附件： 螺丝及工具、说明书等
咨询电话： 400-666-6510（销售热线）
推荐： 专业设计人员或高端玩家、多显示器用户
相似产品： 暂无



防水、防震、防磁

三星SD Plus SDHC存储卡

■晶合实验室 Red

三星新推出的SD Plus系列SDHC存储卡拥有Class 6的速度标称，容量分为4GB、8GB、16GB等，尺寸为32mm×24mm×2.1mm，可适应-25℃～85℃的苛刻工作条件，具有10 000次的插拔寿命。防水、防震、防磁是该款产品的3个主要特性，三星称它在海水中浸泡24小时后仍可正常使用，我们用自来水将样品浸泡了约一天，自然风干后将其放入数码相机中测试，证明其确实能正常工作。防震是指存储卡可在压力50G、900Nmm扭矩及60N弯曲度下照常使用，意味着被重达1.6吨的汽车压过后仍不会损坏。强磁环境下一般存储卡会丢失数据，而这款产品可保证在4 000高斯的环境下数据完整，一般家庭环境中不会达到如此高的磁感应强度。格式化后，存储卡的容量为3 876MB，我们用多款软件进行了测试，ATTO Disk Benchmark中该产品基本可达到15MB/s和11MB/s的读写速度；CrystalDiskMark连续文件测试中可达14.89MB/s和12.01MB/s的读写速度，与厂商标称基本相符。P

ATTO Disk Benchmark结果

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



"三防"存储卡给人以安全感，在外出游玩时不担心辛苦拍摄的照片丢失，非常适合喜欢旅游的用户。产品的价格稍高，这或许是刚刚上市的原因。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
售价： 75元（4GB）
附件： 样品不详
咨询电话： 400-810-5858（全程服务）
推荐： 数码相机、摄像机、笔记本电脑等用户
相似产品： Kingmax 防水SDHC

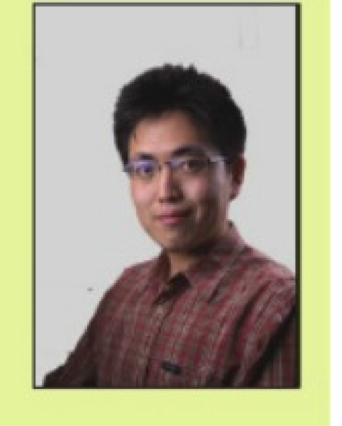
身材小，功能多

海微A162 便携式音箱盘

■晶合实验室 Red

深圳市源海微电子有限公司成立于2004年，是国内最早涉足专业数码电子产品OEM/ODM生产制造的企业之一。他们的产品覆盖很广，包括移动存储类产品、笔记本电脑、手机、平板电脑、电视棒、便携投影仪、MP3、MP4等。该公司对海微A162冠以"运动音箱"的名号，但事实上它是一款集成了便携音箱、MP3、收音机、手电筒的多功能数码产品。作为音箱使用时，可将其通过3.5mm立体声接口连接电脑、手机等设备，成为一个外置小喇叭。单独使用时，可播放内置闪存中的MP3、WMA格式文件，内置锂电池能保证约8小时的连续播放时间。扬声器的功率为2W，音质一般，不适合用来聆听音乐。它的特点是音量足够大，不爆音的前提下可覆盖约20㎡的空间。手电筒和收音机是两个非常实用的功能，除了适合喜爱户外活动的年轻人外，还能成为老年人的帮手。收音机带有单独的伸缩式天线，可接收到更清晰的信号，再加上大音量的扬声器，听力不好的老人也不会抱怨听不清。LED灯的亮度让人满意，远好于低价的LED手电筒，走夜路时能让人看得更清楚。该产品实测重约302g，尺寸为105mm×38mm×38mm，金属外壳的握持感出色，可惜按键的手感较差，操作不流畅。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



海微A162的做工算不上精细，不过外壳非常结实，给人的感觉很可靠。该款产品还带有求救功能，开启后LED灯不停闪烁，这个看似用处不大的功能在突发状况时也许才会体现出它的价值。

炫目度：★★★☆
口水度：★★
性价比：★★★☆

厂商： 源海微电子有限公司（Haiway）
上市状态： 已上市
售价： 288元（4GB版）
附件： 充电器、数据线等
咨询电话： 0755-23989926
推荐： 对音质要求不高的用户
相似产品： 海微S7000

黑白王寇

——公司上市风云的背后

■本刊记者 冰河

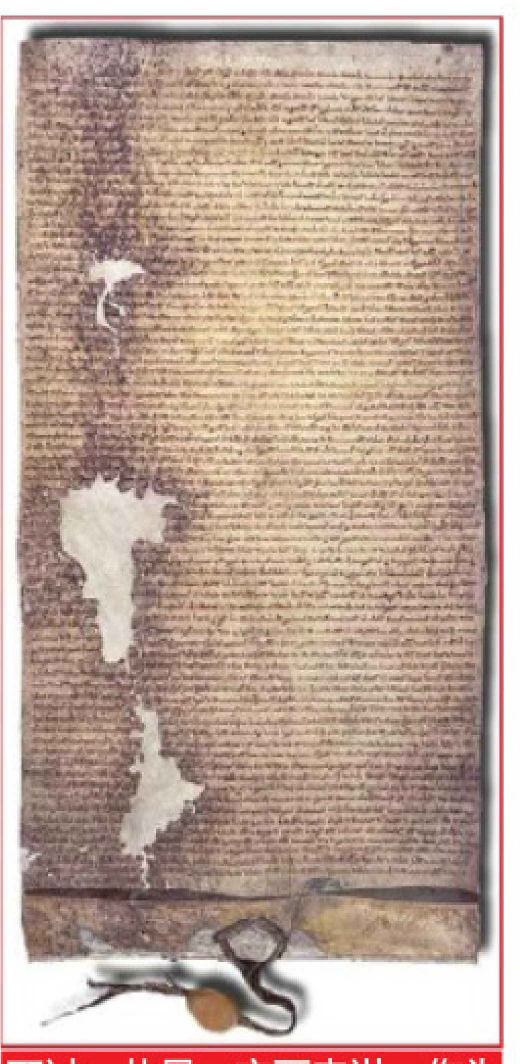
“愿赌服输，成王败寇。”

几千年来，中国社会都信奉这样一句名言。自从陈胜吴广在大泽乡掀起了中国历史上第一次“庶民造反”的浪潮之后，尽管历朝历代统治者都用“天命所归”来强调自己统治权的正当性与合理性，但“王侯将相宁有种乎”的热血，却也一直没有冷却。由治而乱，由乱而治，同样的循环几百年就要重演一次，胜利的赢家才能通吃一切，历史交由他们编纂，天下任由他们摆布，成事的坎坷与磨难都是传奇，其间的阴暗和血腥则是虚妄。当然这一切并不是中国独有，西方社会的发展过程中同样也出现了“只有胜利者才有资格书写历史”的名言，而且发展得更加凌厉，从马基雅维利到拿破仑再到俾斯麦，很难说是谁成就了谁。不过，历史就是在这种丛林生存式的竞争中，一步步地走到了现代。

社会进化的优胜劣汰是自然规律，没有哪个国家可以避免。竞争无可厚非，但人之所以是人，就在于人的竞争总有行为和思想的底线，即便是最激烈的竞争形式——战争，杀害平民和战俘也是不被接受的行为，“不伤害无辜者”，这就是底线。所以“成王败寇”的理念虽然一直在被悄无声息地履行着，但没有谁敢断定成功者就没有错误，可以将所有不光彩的历史一笔抹杀。即使在最看重实际收益的经济和商业竞争领域，寻求公平和效率的平衡点，其重要意义也从



尽管后人给他加上了“暴君的导师”这样的头衔，尽管他的著作不止一次成为了禁书，但从某种意义上来讲，尼柯罗·马基雅维利的思想所揭露的，正是这“成王败寇”法则的真相



不过，从另一方面来讲，作为限制欲望恣意横行的底线条令，“规则”的价值始终是不容忽视的。王权如此，经济领域亦是如此

来没有被否认过，一如寻求盈利和亏损的保本点。正因如此，伟人邓小平在撬动中国社会经济改革的齿轮时所说的“不管黑猫白猫，抓住老鼠就是好猫”固然是真理，但这句话之前还有一句“在社会主义法制和道德准则环境下”同样不容忽视。追寻社会公平和正义的底线，是那一代心怀天下的革命家从未忘记过的准则。可惜很多人只是记住了“黑猫白猫论”，“社会主义法制和道德”的前提却被有意无意地略过不提，于是尽管我们的社会不断进步，经济持续发展，但问题也越积累越多，近些年来已经达到了愈发激化的程度，其现状有目共睹。

IT和互联网行业在中国经济领域中属于后起之秀，应该说这个行业的崛起是改革开放的主要成果之一。但只记住“黑猫白猫，成王败寇”而忽略了“社会主义法制和道德”的现象在这一领域中也并不算少见。对这个行业来说，“上市”，尤其是“海外上市”几乎成为了衡量一个企业成功与否的标准。而能够成功在海外上市的企业，也往往以“我们是海外上市企业，说话做事都是要对海外投资人负责的，怎么可能做这样那样的事情”来应对外界的某些质疑。言外之意：成王败寇，成功者无须受到谴责。那么，上市究竟是什么？上市又意味着什么？上市成功就能摇身一变成为圣人了么？虽然这些问题大家心里各自都有各自的答案，但如果要明明白白地说出来，却也不是一件简单小事。

托某些人的福，就在2010年底，中国互联网行业的一家上市企业和一家未上市企业展开了一场全方位的较量，双方都声称为了保护用户的利益，但最后结果却是真正遭殃的只有无辜的用户。这两家企业就是深圳的腾讯和北京的奇虎360。在主管部门的严厉批评下，两家企业纠正了自己的错误行为，并向用户道歉。这说明无论如何，中国的互联网行业竞争还是存在底线的，不管是否上市。不过几个月之后，原本未上市的奇虎360也在美国纽约证券交易所上市，开始“花美国股民的钱”，当初那场看似实力不对等的纷争，一下也增加了很多新的意味。显然，那场纷争留给公众的遗产，远远不止两声道歉那么简单。

那么，关于上市，我们又能谈些什么呢？

一 草莽时代

上市这个名词，对于中国人来说应该不算是个新鲜的概念。但在互联网行业兴起之前，关心这事情的人非常少，究其原因，在于中国虽然从80年代末重开证券交易市场，然而上市能够给普通人带来什么收益，绝大多数人实际上并不清楚。虽然说企业上市能够带来更多的资金，但对于普通人来说充其量不过是股市里又多了几个可以用来买卖的新股票而已，除此之外再无其他的意义。虽然借助证券交易一夜暴富的人并不是没有，但大多数和上市企业有关的人，并不知道自己在其中扮演了什么角色，获得了什么，失去的又是什么。



奇虎360终于在美国纽约证券交易所上市，对国内互联网行业带来巨大冲击

直到互联网行业的兴起，这种状况才开始有所改变。2000年前后的中国互联网的第一次热潮让中国人知道了还有“海外上市”这么一回事，而海外上市所带来的收益，不仅仅集中于企业自身和少数高管，也可能惠及到企业的每一个员工。期权和员工内部原始股的价值逐渐凸显出来，一夜暴富的神话一次又一次地出现，虽然大多数普通人的目光还在艳羡地盯着获益最大的创始人，但企业员工生活水平悄无声息地提高也是有目共睹的。在此之前，对于中国的普通劳动阶层来说，除了中彩票之外，能够一夜暴富的梦想只有在“炒股”的股市里听说过。让梦想成真凭借的不再仅仅是运气，同时更需要凭借真才实干——当这个萦绕着耀眼光环的理论展现在眼前时，任何人都会为之激动并展开努力。于是，一幕一幕围绕着财富的好戏开始在所有人的眼前上演。2000年的第一波中国互联网企业海外上市热潮的十年之后，第二波中国互联网企业上市高潮又一次在大洋彼岸掀起。自2010年起，40多家中国企业开始密集登陆美国证券市场，当当网、优酷网成功挂牌上市之后，包括京东商城、凡客诚品、开心网、人人网、淘米网等在内的各大巨头都在排队上市，而现在，则是轮到了刚刚与腾讯大战过一



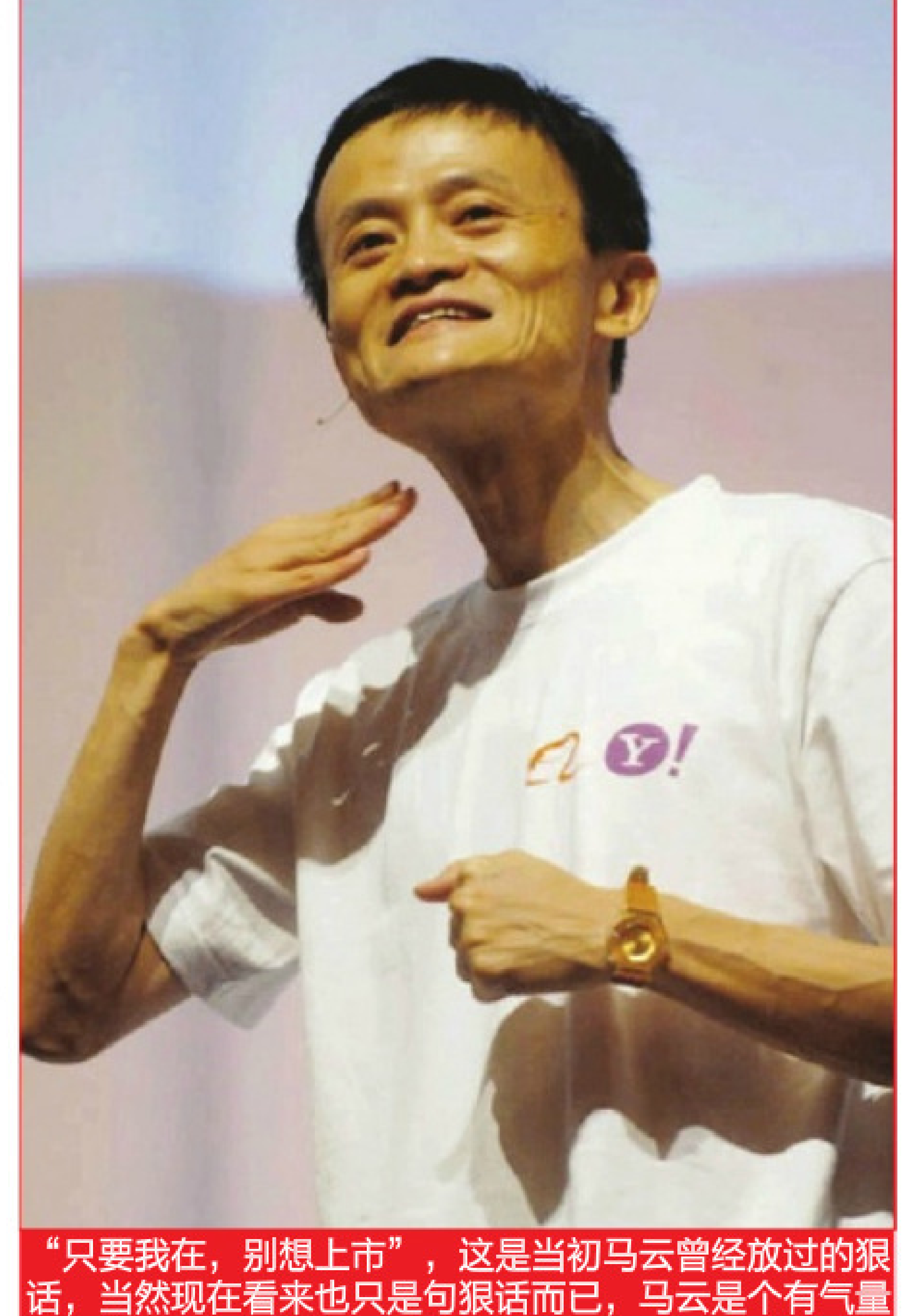
名噪一时的3721中文上网服务，是周鸿祎的起点，也是中国互联网行业混乱的一个缩影

场的奇虎360。2011年3月30日晚，在经历了无数争议之后，周鸿祎所创办的奇虎360科技在美国纽约证券交易所正式上市，开盘价为27美元，较之14.50美元的发行价大涨86.2%，总市值约31.4亿美元，按照每ADS收益0.075美元计算，开盘价市盈率正好360倍。在这个时候，没有多少人再向周鸿祎提起几个月之前的那场大战，这个世界就是如此现实。尽管3Q大战的硝烟尚未散尽，谁是赢家的争论亦未平息，然而，胜负对奇虎360来说已经无关紧要，奇虎360成功地将这场战争演变成了360的无形资产，并用它来征服美国的投资者。自从奇虎360开始路演后，“腾讯的对手”这个称号就在美国金融界不胫而走。诚然，从规模和实力上来说奇虎360还称不上腾讯的对手，但它用强硬和不按常理出牌的作风将腾讯拖入了一场乱战，并让腾讯狼狈不已，足以让外人看到了奇虎的潜在实力。不管当初发动大战的初衷如何，奇虎360显然都是这场争斗的最大受益者。而奇虎360的创始人周鸿祎自然是这场争斗中唯一的明星人物，事实上，这位中国互联网行业的枭雄自从踏入行业以来就一直是不乏争议，在某种程度上，这个随着中国IT和互联网兴起而被公众所熟悉的人，他的历程就是中国互联网行业从混乱无序中走向有序发展的缩影。



如今，在360软件百科页面中，依旧可以找到3721上网助手相关内容的评价得分

自从1998年离开北大方正创立“国风因特软件有限公司”，也就是当年著名的3721公司之后，周鸿祎带着3721实名上网软件开始在互联网江湖闯荡拼杀，为了争夺地址栏所有权先后和百度、中国互联网信息中心在台上台下打得不可开交，强制卸载对方软件破坏系统进程，并与这两个公司以及众多媒体展开诉讼。最白热化的时候，一年下来关于3721的诉讼在法院的审理执行单上竟然能累计出十多条，当时尚未羽翼丰满的李彦宏面对周鸿祎也曾头疼不已。不过在业界横冲直撞的结果就是四处树敌，3721上网助手的争议越来越大，而对手的实力却越来越强。眼见劣势越来越明显，2003年，周鸿祎将3721公司连同他的实名上网以及中文搜索技术一并卖给了中国互联网的另一位风云人物马云，周鸿祎也成为当时被马云收购的中国雅虎总裁。可惜，这场看似完美的合作并没有持续多久，2005年周鸿祎任期满之后没有续约，而是选择了离职，一并与他离开的还有从3721时代就和他一起打拼的诸多老部下。当然没有选择离开的也有不少，例如当时时任中国雅虎副总并在周鸿祎走后接任总裁的田健。周鸿祎离开之后以投资合伙人的身份正式加盟IDGVC（国际数据集团风险投资基金），并很快收购了当时名不见经传的二线网站奇虎网，开始就论坛搜索、生活搜索等更多细分搜索需求提供服务。而这一举动遭到了他原来的部下，当时的中国雅虎总裁田健的激烈抨击，指责周鸿祎私自带走了人员和技术。从不示弱的周鸿祎反唇相讥，最后连一向平和的马云也卷入了战团，愤怒地声称要将周鸿祎的行为告知香港和美国金融界的所有朋友，“奇虎这辈子都别想上市”，这场纷争当时称为“二虎（奇虎与雅虎）之争”，也是名动一时的风波。但是，众多以为周鸿祎要在搜索业务上重出江湖的旁观者却惊异地发现，他的兴趣转移到了中国互联网行业正版率最高的领


“只要我在，别想上市”，这是当初马云曾经放过的狠话，当然现在看来也只是句狠话而已，马云是个有气量的人

域——杀毒软件，奇虎360安全卫士称为当时周鸿祎全力主攻的项目。这款软件抓住当时杀毒软件主要以软件零售店进行实体销售的弱点，采用与俄罗斯杀毒软件卡巴斯基捆绑下载的策略，主攻那些算不上病毒，却又让人烦恼异常的“流氓软件”。没错，典型代表就是他曾经的作品“3721上网助手”，奇虎360安全卫士可以干净、彻底地将从前以“无法卸载”而恶名昭彰的3721上网助手从用户的电脑中清理干净，恐怕也正是这一点触怒了马云。但双方对抗的结果是奇虎360安全卫士日益风行，借助周鸿祎的免费下载捆绑策略推广的卡巴斯基也成功在被本土企业垄断的中国杀毒软件行业中杀出一片天地。相反3721上网助手则日渐没落，最终，2009年1月4日中国雅虎正式放弃了3721软件和雅虎助手的业务，3721“网络实名”软件淡出中国互联网舞台。


平心而论，如果没有奇虎360的捆绑推广，以“作风强硬”而闻名于业界的卡巴斯基很难在中国市场取得如今的成绩

进入杀毒软件行业的周鸿祎依旧没有学会平和，在推出免费杀毒软件，动了很多同行企业的蛋糕之后，招致的攻击可谓络绎不绝，首当其冲的就是当时中国杀毒软件市场占有率排行第一的瑞星。在双方你来我往的口水战中，360安全卫士一点点爬到了业界第一的位置，这是个非常惊人的成绩，很多人都没想到能有这个结果。对此周鸿祎坦言“依照原来的竞争规则我根本没机会，我就是要改变竞争环境，再造规则，这样我才有机会”，这样一个习惯于挑战规则，改变规则的人，注定不会与纷争远离。在获得行业占有率第一的位置之后，奇虎360与曾经的战友卡巴斯基也宣告分手，双方在明里暗里相互讥讽了一番之后，最后总算息事宁人。接下来的就是与腾讯的那场纷争，奇虎又一次在挑战规则，不过，这一次最终的赢家依旧是周鸿祎。



360大战腾讯，这是周鸿祎的最新战果，至此在上市之前，他已经与李彦宏、马云、马化腾三位中国互联网重量级人物交手，胜多负少，堪称奇迹

二 上市玄机

从李彦宏、马云到马化腾，周鸿祎的对手都是中国互联网行业的重量级人物，能与这些人较量，不管结果如何，至少从侧面说明了周鸿祎的眼力和能力。虽然最早的3721软件已经消失，但周鸿祎一直在为当初出售的选择而后悔。“如果当初没有出售，中国现在不会是百度一家独大，当时的策略有问题，没有充分考虑用户的利益，压力从四处过来，快承受不住了，现在想来也是必然，不重视用户的利益，企业注定无法长久。”在与腾讯大战的旋涡中，周鸿祎曾经对外界如此表示，以彰显他如今“选择用户利益优先”的决心。但从过程来说，从最初打造无法卸载的3721软件，到最近一次突袭腾讯，周鸿祎和他的企业从来不肯遵循行业的既有规则，横冲直撞，毫无疑问会有损害业界同行和用户利益的地方。不过这并不是周鸿祎所独有的特点，他的同行和对手相比他来说其实也并不逊色，网易也曾涉嫌短信乱收费，盛大也曾面临复杂的版权纠纷，腾讯则一直背着“一直在山寨”的名号，而百度关于“竞价排名”的麻烦还没结束，百度文库的麻烦又找上门来，阿里巴巴则刚刚宣布清理门户打击网站上内外勾结的欺诈行为……这就是中国互联网的现状，我们必须清醒地认识它，虽然说财务报表上的数字是衡量企业成功的最终标准，但这并不是唯一的衡量标准，海外上市这件事更称不上是什么圣人的光环。对于海外证券市场与上市这些事件，本刊记者辗转找到了经历过在海外上市的整个过程、某海外上市公司财务高管王灿，他用尽量通俗的语言向记者讲述了关于海外上市的一些问题和看法。

“上市这件事，各有各想法。如果要融资赚钱，首当其冲的自然是大洋彼岸的美国，其次是香港，日本，韩国，新加坡等地，最后才是中国本土股市。之所以会有这样的排序，是因为不同的国家在资本实力、金融市场的监管政策，财务审计方法等因素上各有不同。对于一个经营良好，成长潜力巨大的企业来说，最好的选择是美国，从资本来说，华尔街所蕴含的金融实力全球无以伦比，从监管和审计来说，美国对于企业行为监控非常严格，甚至到了有些变态的地步。比如著名的《萨班斯法案》就让很多企业知难而退，其中不乏很多已经在美国证券市场上市，并声誉良好的企业，因为这个法案大大提升了企业的上市运营成本，至少提升了50%，第一年可能会有100%的成本提升。这个法案是2001年美国安然公司因财务欺诈而宣布破产，引发美国金融市场大动荡之后的结果，美国国会为此出台了《2002年公众公司会计改革和投资者保护法案》，又称《2002年萨班斯—奥克斯利法案》，也简称为SOX法案，极为庞大和复杂，包括13

章。简单来说，这个法案的主要内容集中在——您可以先喘口气再读——对注册会计师行业的监管，例如：成立一个管制机构，监督注册会计师的运行；对该管制机构的运行给出一些原则性的规定；禁止公司官员，董事等相关人员对审计实务施加不当影响；加快财务披露的速度，包括对内幕交易和关联交易的电子披露；禁止在退休和养老金冻结期间（blackout periods）内部人员进行交易；责成SEC修改公司信息披露的相关规定，设定最低检查期，并在指定的日期内提交对分析师的利益冲突，公司治理实务，执行（enforcement actions），信贷评级机构等的专项研究报告等，就这些内容。如果需要再浓缩，就只能说《萨班斯法案》对上市企业的结构、信息传递规则、财务审计规则以及独立第三方审计机构都做出了详细到近乎用写字用哪只手都有条文的规则。所以成本提升是很正常的。虽然2006年对内容进行了调整，缩并了一些内容，降低了运营和审计成本，不过美国上市的门槛和成本依旧是各个证券交易市场中最高的，当然收益和信用度因此也是最高的。香港、新加坡、日本等地作为亚洲老资格的金融证券市场中心，资金实力和监管力度在亚洲是一流的，而且对于中小企业有相当的吸引力。腾讯就选择在香港上市，当初还有腾讯员工曾为此哀叹‘本来可以买宝马的，现在只能买宝莱了’，可几年之后，不用说宝马，奥迪都买回来。所以决定企业自身价值的终究是企业自己的努力。认为美国证券市场最好，其他方都是二流的想法纯属无稽之谈。还有一个选择是在国内证券市场上市，从本质来说，本土企业在本土上市，应该更适合企业的长远发展，也有利于国家整体经济成长。毕竟本国国民的消费最后都让国外的投资人拿了收益大头，对于国家和民众终归不好是不是？但国内的证券交易市场在监管上实在是问题多多，从资金上来说，国内绝对不缺乏，但正是过多的资金造成了问题。资本永远是逐利的，没有足够、严格地监管，资本的力量过于强大，就会一点点侵蚀市场，操纵市场。这么多年下来，相关的丑闻已经多如牛毛了，问题在于还看不到有改善的迹象。所以对于国内互联网企业来说，若有可能，都选择海外上市，以提升品牌形象。

当然监管不是万能的，在上市前后一定会有各种猫腻。以最近刚刚上市暴红的某个企业来说，从它的招股说明书显示，2008年、2009年、2010年，其收入分别为1690万美元，3220万美元，5770万美元。公司从2009年开始盈利，当年净利润420万美元，2010年净利润850万美元，年增长率达102.7%。但在纽交所的主要上市规则中对盈利要求的考核规定，公司须在最近3个财政年度里连续盈利，最近两年每年不少于2500万美元，3年累计不少于1亿美元。这对于从2009年才开始盈利的该企业来说，达到3年



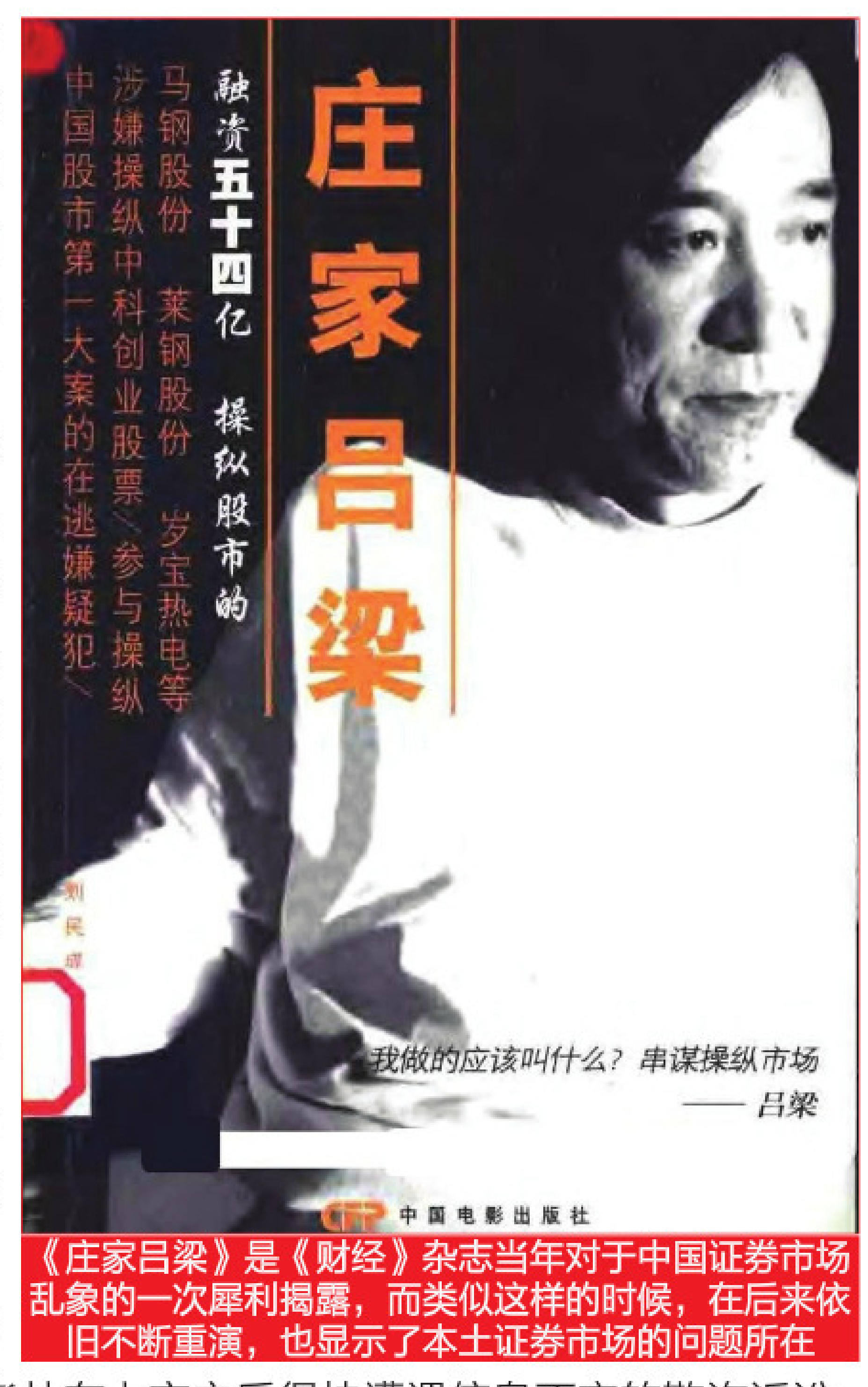
安然这家能源巨头企业的金融欺诈和倒闭，是911事件后对美国证券市场最大的冲击，随后严格监管规范的《萨班斯法案》应运而生


美国纽约证券交易所是美国金融证券市场的典型代表，也是诸多国内企业向往的地方，不过说到底，它是为美国人民服务的，到那里去上市也是为美国人民打工



纳斯达克证券交易所因为引导了第一次互联网热潮而被中国人所熟知，也是中国互联网企业最常见的上市选择

盈利的要求似乎有些困难。好吧，我说的就是360，反正它已经成功上市了，这些质疑好像也没管用。但是我要说的是，刚刚在央视315晚会上被曝光的网秦，也已经向海外市场上市的招股计划书，从网秦的招股计划书来看，网秦引用美国咨询公司Frost&Sullivan在2011年1月份发布的数据称，截至2010年12月31日，网秦注册用户数达到7200万人，在中国手机安全市场的份额为67.7%。而网秦排名第一的竞争对手360仅占有8.6%的市场份额。然而360的招股计划书里则引用了艾瑞咨询2011年1月份的统计数据，称360手机安全卫士目前活跃用户数量占有中国手机安全市场58.2%份额。而且在艾瑞此前公布的《2010年手机安全年度报告》中显示，360手机卫士及360信安易、网秦以及金山手机卫士分别以61.7%、8.5%、4.8%的占有率分享了75%的市场份额。好吧，我们都知道王婆卖瓜的时候自卖自夸是很正常的，但是两家都是行业第一，两家都占据行业绝对领导地位，还都是专业分析机构的调查结果。虽然360与网秦引用的是不同第三方的调查数据，但双方公布的市场占有率差距竟然高达8倍多，不禁令人深思。也许这是不同调查公司对‘注册用户’与‘活跃用户’统计标准之间存在差异，或者第三方统计机构的统计方式与标准存在差异。那么毫无疑问360与网秦都引用了对自己有利的统计数据，并且将对手市场份额拉到谷底，不过在未来他们终究将会面临被指控欺骗投资者的风险。幸好网秦在315遭遇曝光，上市计划被迫搁浅，否则这个冲突很快就会暴露出来。事实上，中国互联网企业在海外上市之后遭遇诉讼已经不是第一次了。以最近一次来说，从事电子商务的麦考林在上市之后很快遭遇信息不实的欺诈诉讼，一周内股价跌了60%，主要就是招股说明书中的信息有问题。所以，盲目追求海外证券市场上市，也许反而会让自己很被动。至少现在麦考林的商业信誉遭到了很大负面影响，连带着中国互联网企业在海外的形象也有损伤。



《庄家吕梁》是《财经》杂志当年对于中国证券市场乱象的一次犀利揭露，而类似这样的时候，在后来依旧不断重演，也显示了本土证券市场的问题所在

熟悉金融行业的人都知道，对于企业来说，上市并不是企业的一个结束，而只是走完了第一步，严格地说更艰难的过程还在后面，正如腾讯在面对奇虎360冲击时所表现出的那样，反应迟钝，谨言慎行，不止是因为这个企业足够庞大，神经传输慢，而是它不仅仅要依照国内的江湖规则竞争，同时还要依照海外的市场运营发展行事。双重枷锁之下，它自然表现失措。当然，即使在如此严格的监管环境下，玩花样的也大有人在，上市公司的财务丑闻数不胜数。当然这都算是正常的现象，没有丑闻和丑闻太多，对于一个证券市场都不是好事，因为这从侧面证明了市场监管的力度和效果。人对于财富的贪婪是没有边界的，必须树立明确的规范，将欲望束缚在笼子里面。在这个问题上，海外市场近百年的历史积累自然要比国内发展数十年的市场要好的多。不过归根结底，企业自身踏实的努力才是最重要的。拜耳、杜邦、洛克希德这些企业都没有上市，但在各自的行业里都稳居领头羊的位置。企业的名和利并不是来自于充满泡沫的金融市场，而是来自于最基层的用户。所以盲目追求上市，最后害的只能是自己。这事实际上是个大磨盘，不问青红皂白蒙着眼就上了套的驴就只能沿着一条道走到死。”

王灿对于上市这个问题的解答算是兼顾了专业和通俗，简单一段话就把上市这件事的来龙去脉和风险收益说明白了。海外市场更明确良好的市场监管环境给了海外上市企业更好的企业形象和信誉度，但这不是免死金牌，不代表上市企业不会做一些见不得光的事情。更重要的是，上市之后更加严格的监管和来自资本市场的盈利压力，会让企业陷入过于追求短期收益的怪圈。无论怎样，踏实地做好本职工作，是企业和个人实现自身价值的最好途径。如果嫌这句话太伟光正，那么我们换一个说法：买宝马，还是要踏实地自己赚，自己花。忽悠来的东西，早晚要还回去。

尾声

现代商业社会里，谁都想成就一番事业，谁都想发财，这是合情合理的愿望。只是在如今环境下，怎么发财成了一件充满玄机的事情。仅仅依靠一个概念，一番口水就能吃遍四方的人越来越多，连带着对新进入这些行业，甚至在行业中沉浮多年的一些人都失去了方向感。之所以会聚焦到上市这个老话题，是因为奇虎360上市的财富效应带给业内很大冲击。“360这样不按规矩的企业都上市了，我们凭什么要循规蹈矩，那样什么时候才能等到上市啊？”的确，奇虎360经常不按常理出牌不假，但在基本的大方向上，周鸿祎的思路是很明确的。因为他有过南辕北辙的经历，已经消失的3721上网助手让他面对着大好的时机却不得不卖掉自己的企业。重新创业之后第一件事就是为自己过去留下的烂摊子买单，从这个角度来说，也是一种勇气。所以他的奇虎360尽管依旧像荆棘一样肆无忌惮地生长扩张，但最终还是跌跌撞撞地上市了，马云当初的豪言也没有能挡住这件事实，而3721的下场就只能在时代的浪花中消散得无影无踪。P

变革之兆

——由HTML5开启的互联网进化之道

■贵州 冰河洗剑

对于大多数上网者来说，也许并不了解HTML5这个名词和它背后所代表的意义。然而正是在不知不觉中，这个陌生的概念悄无声息地昭示了互联网的变革迹象（**图1**）。

回想一下，你有没有发现自己的浏览器打不开某些网页，或者无法观看某些网站上的视频？

也许某一天，你突然发现自己的古董级电脑，在打开某个网站播放视频时的表现居然如此地流畅，但在不久之后却又恢复了原状，这到底是什么原因？

又或者，将来你发现自己购买的iPhone或iPad居然不支持Flash播放，各种Flash影片与游戏彻底与自己绝缘，而Android和Web OS智能手机却可以顺利地支持Flash文件格式运行，因此后悔购买iPhone或者iPad？

甚至在将来的某一天，我们的电脑和手机上已经不再需要安装操作系统或者任何软件程序，Web OS提供的操作系统支持，使得所有的软件应用都能够通过网页在线实现……

是什么带来了如此巨大的改变？正是HTML5。我们可以不了解HTML5到底是什么，然而我们却不可以不知道HTML5将会给互联网带来怎样的未来，因为它与我们的网络生活密切相关。



HTML5标志

一、HTML5的革命：将Web带入应用平台时代

HTML（Hyper Text Mark-up Language），全称即超文本标记语言或超文本链接标示语言，是目前网络上应用最为广泛的语言，也是构建网页文档的主要语言标准（**图2**）。

HTML语言的出现，最初是为了方便网页制作者建立图文并茂的网页，合理地支持不同类型的电脑或浏览器。经过了多个不同的版本演变之后，HTML语言的功能已经从最初的展示网页内容变得更加完善与强大。发展到今天的HTML5，新一代的HTML语言不仅可以创建更复杂漂亮的网页，而且开始将Web带入一个成熟的应用平台阶段。

1.从HTML 2.0到HTML5，回首HTML发展历史

1993年6月，IETF（Internet Engineering Task Force，互联网工程任务组）发布了超文本标记语言（第一版）的工作草案。然而HTML 1.0这个版本号并不存在，HTML的第一个正式的官方版本，便是由IETF在1995年推出的HTML 2.0。这个版本的问世所带来最激动人心的方面就是使用了img标签，顺利实现了在文档中嵌入图片的效果。

其后，W3C取代IETF成为了HTML的标准构造制造者，并于1996年1月推出了HTML 3.2。这个版本实现了很多新的特性，例如表格、文字的绕排和复杂数学元素、数学公式等内容的显示。

1999年的HTML 4.01提出，将HTML语言推向了一个新的高度。相比先前的版本来说，HTML4.01在国际化设置，提高兼容性、样式表支持，以及脚本、打印等方面都有很大的提高。同期CSS层叠样式表的配套推出，更使得HTML和CSS对于网页制作的完善达到了前所未有的高度。

但是，随着互联网的持续发展，Web2.0时代的到来导致各种新的网络应用不断地出现，对于编写实现网页的HTML语言也提出了更高的要求。2004年由WHATWG提出的Web Applications 1.0（http://www.whatwg.org/specs/Web-apps/current-work/complete/），成为HTML5草案的前身（**图3**）。在2008年1月22日，第一份HTML5正式草案发布。

在最新版本的HTML5中，增加了更多样化的API，提供了嵌入音频、视频、图片的函数、客户端数据存储，以及交互式文档。其余特性包括新的页面元素，例如 <header>，<section>，<footer>，以及<figure>等等。HTML5通过制定如何处理所有的HTML元素以及如何从错误中进行恢复的精确规则，改进了操作互动性，并减少了开发成本。一些新的元素和属性，可以很轻松地制作出后Web2.0时代流行的网站应用项目。


在Google Chrome中查看某个网页的HTML源代码



Web Applications 1.0草案

2.不再仅仅是展示：HTML5为Web带来的飞跃

从最初的HTML草案，到最新的HTML5，HTML语言的演变过程是一条伴随着网页程序和实际应用需求不断发展进步的提升之路。

作为第一个正式版本而推出的HTML 2.0，支持了网页图片的嵌入，其后又实现了各种复杂的页面效果，让Web变得多姿多彩。不过，无论Web再炫丽，终究只是局限在内容的展示上而已。虽然说在HTML 4.01中早已提供了一些脚本应用的支持，通过结合ASP等各种脚本语言也可以实现一些功能应用，不过这些功能应用仅仅局限在表单提交或者一些比较简单的在线应用范畴之内。类似于Web OS之类的复杂交互应用（**图4**），实现起来是非常困难的，必须要借助第三方插件结合开发，而且还存在着相当大的局限。

和以前的版本不同，HTML5并非仅仅用来展示Web内容，它的使命是将Web发展成为一个成熟的应用平台。在这个崭新的平台上，视频、音频、图象和动画，以及同电脑的交互都能够得到标准化完善。

与强大功能伴随的是HTML5简单易用的操作性，很多以往需要借助第三方插件的辅助才能实现的功能，例如媒体流、画布、离线操作等等，现在只需使用HTML5中的几个简单的标签就可以轻松完成。更令人兴奋的是，相比于第三方插件，HTML5是完全开源的。可以说，最新的HTML5，是近十年来Web标准最巨大的飞跃，它必然会对并且已经开始对我们熟悉的互联网带来翻天覆地的进化。


Web应用的最终形式Web OS

3.HTML5，魅力何在?

如今的互联网已经步入到后Web2.0时代。现在的Web早已不再像当初一样仅仅是资料文字图片或动画视频等内容的展示平台，如今更受关注的是用户与Web的交互活动。而将Web由内容平台改造为标准化的应用平台，并对各大平台阵营的标准进行统一，正是HTML5的终极使命。

HTML5提供的新功能特色包括：降低插件的重要性，简化Web的开发难度；大幅提高对动态图像、位置服务、本地存储的支持；提高浏览器的安全性能等等。其中尤其是无需插件的全新元素支持、开放的视频接入技术、离线存储技术和3D Web技术等项目最受人瞩目。

二、3D在线游戏不是梦：HTML5开启的3D互联网大门

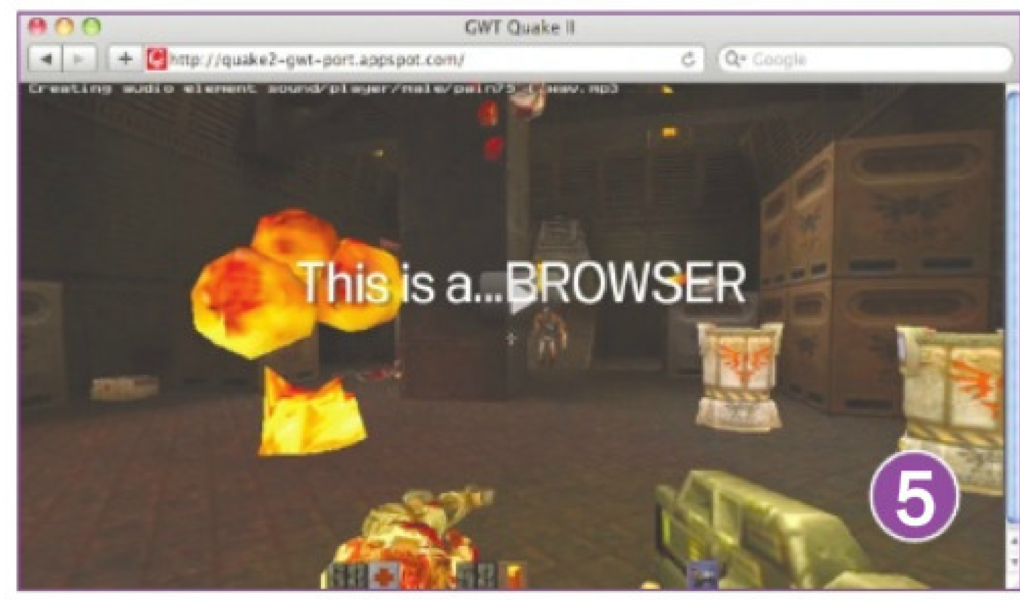
3D游戏的绚丽效果如今早已发展到了"如梦亦如幻"的地步，而在其他方面，无论是《阿凡达》开启的3D电影热潮，还是充斥着我们眼球的3D世界杯转播、3D电视等字眼，无不在明确地昭示着在未来的网络应用生活中，3D技术绝对是不可或缺的。

3D技术如此流行，然而在如今的网页应用中往往只能实现最简陋的效果，想要在页面中运行大型的3D游戏似乎还不太可能。为了彻底地革新Web网络技术，新版本的HTML5标准内建了3D技术的支持，使得无需插件即可将网页3D化，网页在线玩大型3D游戏不再是梦想。毫无疑问，这项技术将会对现今的网络生活带来巨大的变化，并产生深远的影响。

1.Google发布第一款基于HTML5的Web在线3D游戏Quake Ⅱ

2010年4月，Google公布了一个著名3D FPS游戏Quake Ⅱ在浏览器上运行的Demo，无数人为之惊叹（**图5**）。如果说在此之前，很多人仅仅是在传言中片面地了解到HTML5十分强大，那么这则演示就是将HTML5在3D技术上的应用在众人面前彻底地展现了出来。

这款经典3D游戏的演示包由Google Web工具包团队的工程师专门制作，可以在浏览器中直接运行，不需要安装包括Flash在内的任何插件。Google的工程师们利用HTML5 Canvas、WebGL 3DGraphics、HTML5 WebSockets等特性，重建了所有的游戏资源，再现了这款强大的跨平台游戏。当在一台笔记本上用浏览器运行该游戏的试玩时，帧速高达60FPS。而且从公布的视频画面和音效质量看来，整个演示非常流畅，效果非常棒，HTML5的性能被Google发挥得淋漓尽致。（HTML5在线Quake Ⅱ演示视频高清版链接：http://www.own3d.tv/video/24656/GWT_Quake）



Google发布的Quake 2 Demo截图

体验Google的在线3D游戏Quake Ⅱ

Google的在线版3D游戏Quake Ⅱ公开代码可在官方网站上获得（http://code.google.com/p/quake2-gwt-port），不过代码需要自己在Linux或MAC上编译运行（编译资料：http://code.google.com/p/quake2-gwt-port/wiki/BuildingAndRunning）。也有一些编译好了的在线版可以尝试（http://crystalin.dyndns.org:8080/GwtQuake.html），最好是使用Google的浏览器Chromium进行访问。

注意，打开网页后不要用鼠标点击，直接用键盘选择Game（**图6**），回车进入再选择难度等级，即可开始进行游戏。



在线体验Quake Ⅱ

2.3D Web的核心——WebGL API

在Google发布的在线3D游戏Quake Ⅱ中，最重要的是利用了HTML5中的一项新特性——WebGL，从而实现游戏的3D渲染。可以说，这项特性正是3D Web技术的核心。

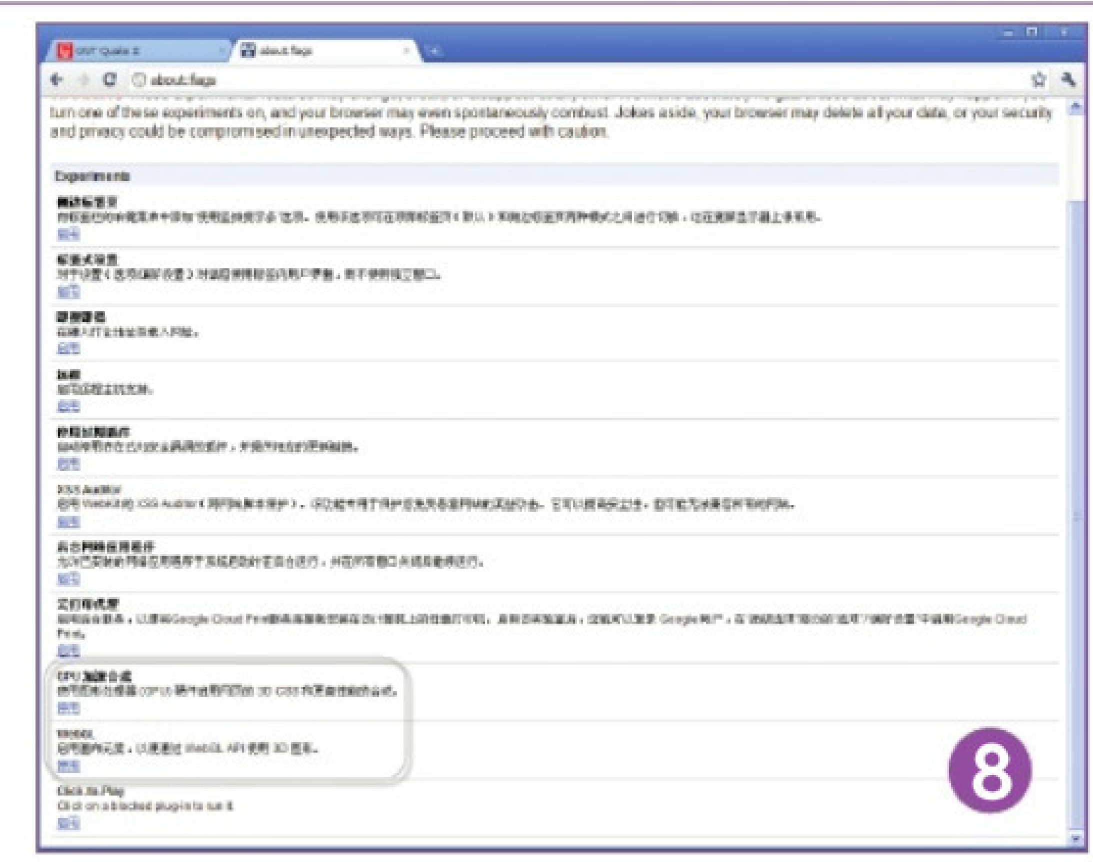
WebGL API是一项用于加速网页3D图形界面应用的通用技术标准（**图7**），在2011年3月的GDC游戏开发者大会公布了WebGL 1.0标准规范的最终正式版（规范全文链接：http://www.khronos.org/registry/Webgl/specs/latest/）。这项技术标准可使得在HTML5标准网络浏览器中不需要额外插件就能实现3D图形硬件加速。WebGL可用于任何支持OpenGL、OpenGL ES业界标准图形API的平台，汇聚了几乎所有的桌面、移动、嵌入式平台的OpenGL ES 2.0图形处理项目。



WebGL 1.0标准规范

WebGL API的公布对Web的开发带来了极大的促进。通过WebGL，开发人员可以直接使用JavaScript访问创建OpenGL级别的图形，并且自由地将3D效果与其他HTML内容融合在一起，实现大型3D Web游戏、3D相册、创建虚拟世界环境以及各种3D图形页面的应用。

当然，WebGL的应用对浏览器也有要求：微软的IE浏览器系列目前尚不支持WebGL，不过Mozilla Firefox 4、Opera 11.5、Apple Safari 5、Google Chrome 8及以上版本都对此项技术保持肯定态度，但可能需要特别开启设置项目。以Google Chrome 8为例，用户可以在地址栏中输入"about:flags"，打开浏览器高级参数调节页面，将"WebGL"和"GPU加速合成"设置为启用，点击"立即重新启动"按钮即可（**图8**）。



开启Chrome浏览器的WebGL支持

检测你的浏览器是否支持WebGL

Mozilla Firefox浏览器的一组开发者，利用WebGL与Audio API创建了一个名为"Flight of the Navigator"的Demo（http://videos.mozilla.org/serv/mozhacks/flight-of-the-navigator/），用以展示WebGL的技术应用。大家可以用这个网页来检测浏览器是否支持WebGL，页面中会利用WebGL技术显示一段Firefox的3D总部虚拟世界（**图9**），如果浏览器不支持的话，会弹出相应的提示。

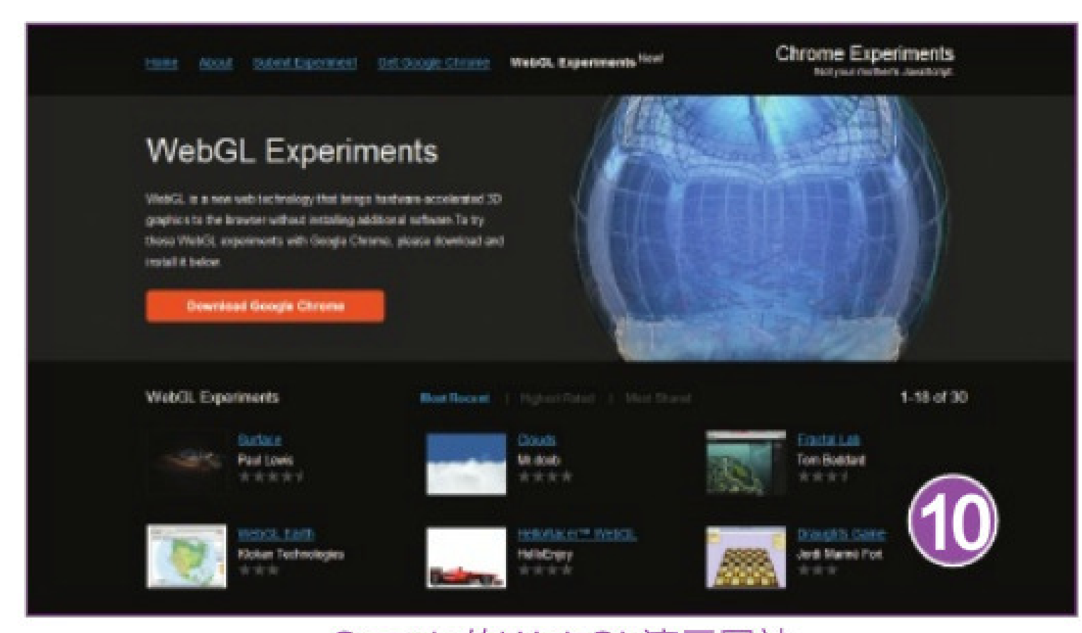


Mozilla Firefox在WebGL在线演示

4.如梦如幻的WebGL在线演示

WebGL技术的诞生是浏览器技术的一次大跨度进步，证明浏览器已经可以充分地利用硬件资源，实现画面更华丽、专业性更强的网页应用。

为了体现WebGL的强大，Google的工程师们发布了一个WebGL演示网站（http://www.chromeexperiments.com/Webgl/），来告诉开发者可以用WebGL实现如此强大炫丽的功能。在这家站点上提供了30多个WebGL演示示例（**图10**），其中许多例子都非常有趣。



Google的WebGL演示网站

Planet Buster（星际毁灭者）

这也是一个基于WebGL的3D游戏Demo（http://planetbuster.no-ip.org/），从启动画面就可以看出游戏效果非常炫丽（**图11**）。游戏的目标是保护地球躲避各种外太空飞来的陨石袭击，如果星球被大量的陨石撞击，最终就会导致爆炸。



游戏启动画面

玩家可以使用鼠标来控制月球，按住鼠标左键，将增强月球的重力场并提供一个保护罩。月球可以吸收捕获绿色发光的特殊小行星，以获得保护罩的能源。当有大的行星撞向地球时，可以用月球吸引行星撞击，撞击是会消耗月球保护罩能量的。

在游戏界面下方可以看到当前的游戏帧数，游戏运行流畅的话可以达到57FPS以上。在游戏界面上方显示有星球运行存活的年份，似乎是谣传流行的"世界末日"——2012年开始的，如果能坚持到2022年就算胜利（**图12**），看看大家能在世界末日到来前挺过多少年吧！



游戏截图，挺过了7年

Hello Racer（极速赛车手）

Hello Racer是HelloEnjoy公司开发，使用法拉利赛车测试WebGL的3D硬件加速效果的作品（http://helloracer.com/Webgl/）。通过展现在游戏首页上的这款3D赛车，可以看到各

种光影的效果相当不错（**图13**）。玩家可以使用键盘方向键和空格键，切换不同的视角查看赛车的细节。从这款作品我们能够看出，WebGL的强大功能足以让纯粹的网页实现让人惊叹不已的3D效果。

HelloEnjoy公司还开发了其它几款应用于Web和手机平台的3D作品。其中HelloFlower是一款运行在iPhone和iPad上的3D应用程序，可以创建出非常漂亮真实的花朵，而且没有任何两朵花看起来会是一样的（**图14**）。Peugeot RCZ也是一个类似Hello Racer的3D汽车游戏，效果更加逼真（**图15**）。

Google Body（人体探索）

这是Google开发的，一个基于WebGL制作的探索人体构造的3D模型教学应用（http://bodybrowser.googlelabs.com/），让我们可以像用Google Earth探索地球的一样来探索自己的身体。页面左侧的导航仪上可以放大缩小与旋转身体，在功能面板上可以选择人物性别、查看指定的身体部分，以及实现身体内部分层透视显示等效果（**图16**）。

在网页上方还有一个搜索框，可以输入身体某个部位、骨骼、肌肉、神经或者内脏等组织的名称，就可以方便地定位到相应的身体部分（**图17**）。

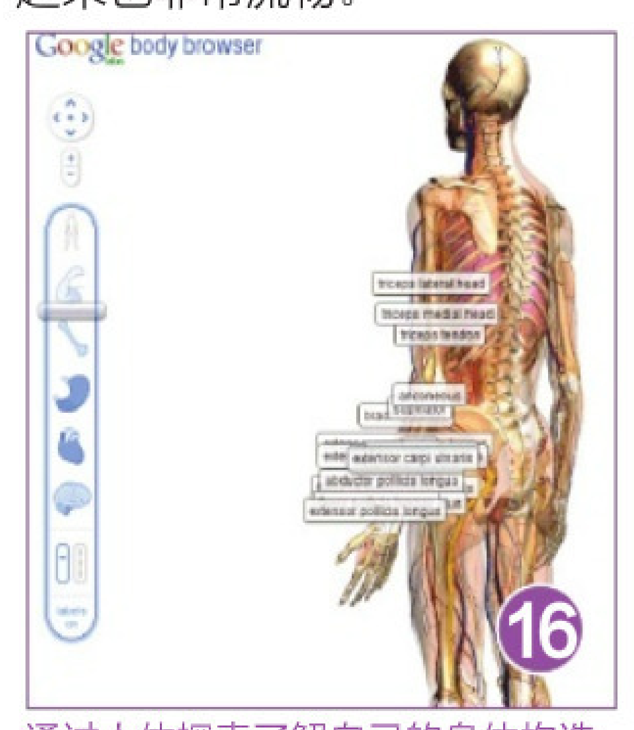
此外，在Google的WebGL演示页面上还有许多非常有趣的应用。例如TankWorld是一个很有趣的坦克大战游戏（http://www.playtankworld.com/level/air_strike），通过键盘操作切换和放大缩小视角、进行转向射击等，在一个3D的虚拟世界中进行坦克大战（**图18**）。虽然这款游戏的重点不是画面的细致与炫丽效果，但是卡通化的风格与游戏本身的特性结合得非常好，而且运行起来也非常流畅。


非常漂亮的3D赛车

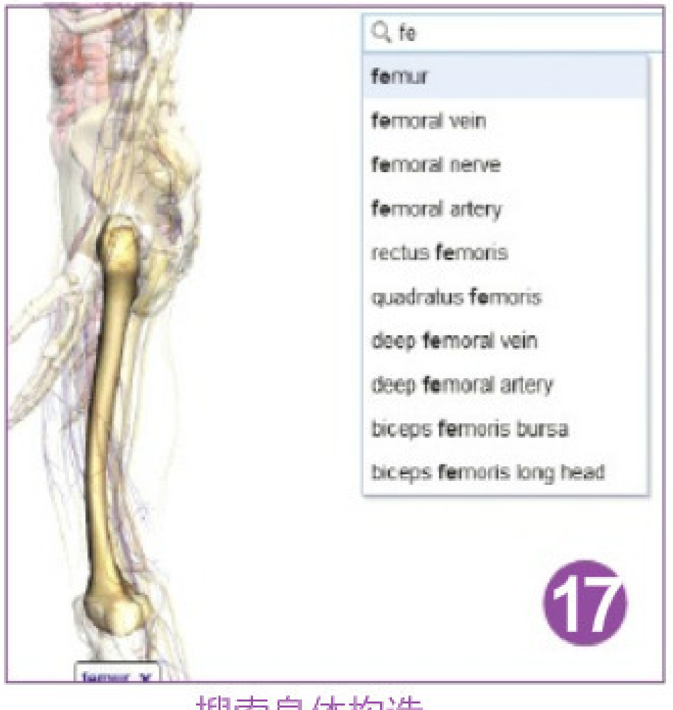


iPhone上的有趣玩意HelloFlower

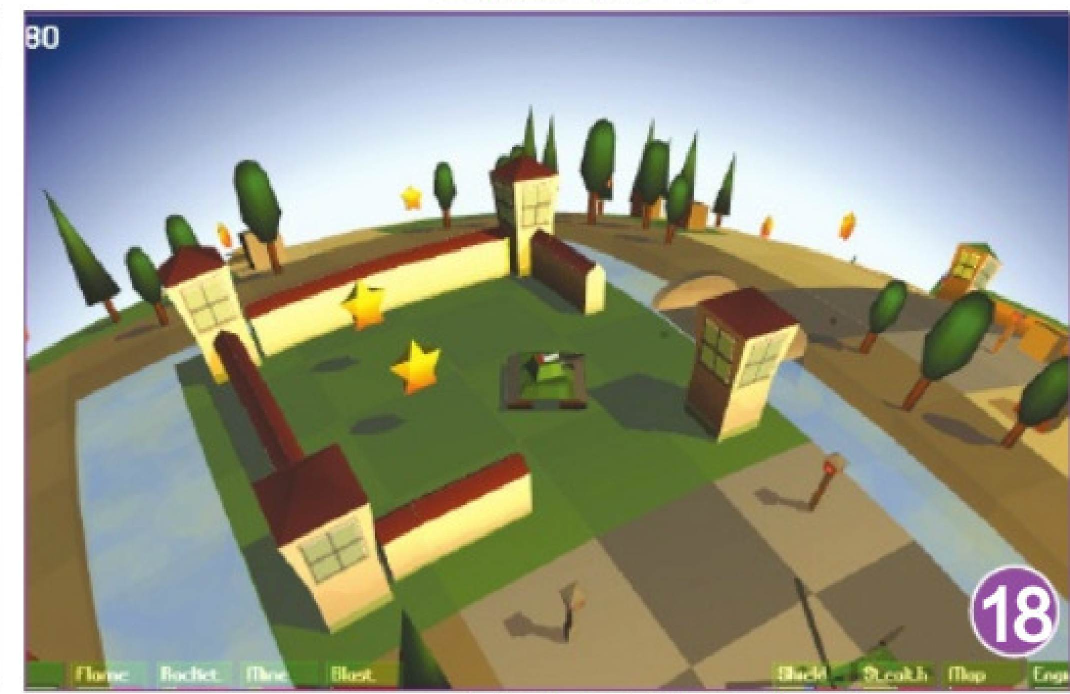

更加逼真的3D汽车



通过人体探索了解自己的身体构造



搜索身体构造


TankWorld，有趣的虚拟世界坦克大战

WebGL Aquarium是一个3D水族馆（http://Webglsamples.googlecode.com/hg/aquarium/aquarium.html），各种漂亮的海底动物游来游去，仿佛触手可及。Jellyfish是一个3D水母（http://aleksandarrodic.com/p/jellyfish），在水中不断的展现美丽的身姿。

三、更强大的在线Photoshop：大型软件搭构Web应用平台

在线的大型3D游戏可以通过HTML5轻松地制作实现，各种大型的在线应用软件也藉此得到更强大的功能提升，使得Web更进一步地向应用平台进行发展演变。

1.HTML5 Canvas提升2D图像处理功能

在HTML5规范引进的众多新特性中，WebGL无疑是最引人注目的，而WebGL的基础则是建立在HTML5的Canvas元素之上。HTML5的Canvas元素允许用JavaScript在网页上绘制图像，提供了强大的图像绘制功能，赋予了网页强大的图形表现能力和用户交互功能。



Photoshop官方在线版效率不高

在此之前，各种大型的在线应用软件，例如在线Office一类的功能已经相对比较完善了，但是许多图像浏览与处理软件运行起来却存在着许多问题。例如许多在线的Photoshop软件（**图19**），虽然操作项目比较全面，但是必须借助Flash插件才能实现各种功能（**图20**），而Flash的运行的效率较低，占用的系统资源非常多。

如果使用HTML5的话，不仅可以制作出功能强大的在线图片浏览管理与处理软件，而且无需安装任何插件，彻底摆脱了Flash的局限，从而让在线程序效率更高更易用。

PHOTOSHOP.COM

Get Adobe Flash Player

To get the full experience of Photoshop.com, you'll need to qu download and install the free Adobe Flash Player. Thanks!

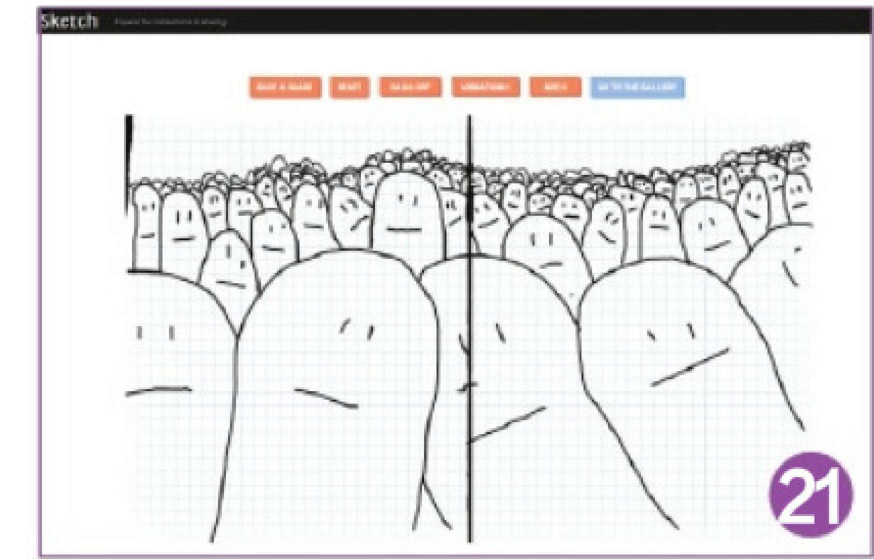
20 在线Photoshop必须安装Flash插件

2.几个有趣的HTML5在线图片应用软件

由于目前的HTML5依旧处于推行的阶段，暂时还没有出现Flash版本那样功能强大的HTML5在线图片处理软件。不过，现在已经有许多小型的HTML5在线图片应用页面上线了，在功能与应用都有独到的有趣之处。

画中藏画，有趣的3D草图工具Sketch

Sketch是一款草图绘制工具（http://hakim.se/experiments/html5/sketch/），可以用来绘制素描画。初看起来似乎并没有什么出彩的地方，只不过可在在绘制时产生铅笔屑向下掉的效果，以及能够在画面上显示波纹动态而已。事实上这款草图绘制工具的画板并不是单纯的平面，而是3D构建的平台。用户可以任意选择角度进行立体作画，只需按住空格键，就可以看到画面中显示出了一个3D指示圆饼，用鼠标拖动画布即可进行旋转。看看示例的这张素描图片，在中间有一条黑线（**图21**），当我们旋转图片时，将会发现中间的黑线其实隐藏着另一幅图（**图22**），然后再来看看旋转3D画面时的中间过程，在两幅图的旋转切换过程中同样可以作画。



21 画面中间有一条黑线

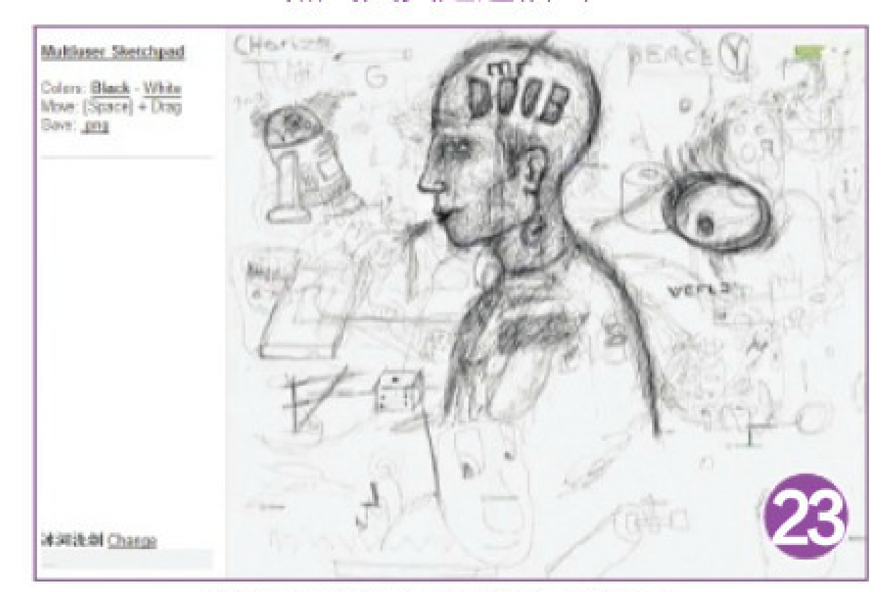

22 黑线其实是这幅画

另外，通过“Go To The Gallery”还可以查看其它用户绘制共享的草图。

Multi-User Sketchpad多用户协作草图绘画

Multi-User Sketchpad是Google开发的一款多用户协作草图绘画工具（http://mrdoob.com/projects/multiuserpad/），可以支持多个用户同时在线协作素描画（**图23**）。

在页面左侧的工具栏中，用户可以登录协作系统，设置笔触的颜色，将当前作画保存为图片等等。如果要移动画布到没有其它用户作画的空白位置，可以在按下空格键的同时用鼠标进行拖曳。在Google发布的演示视频中，可以看到一帖素描画作品在十余名用户的协作之下，很快就顺利地绘制完成了。

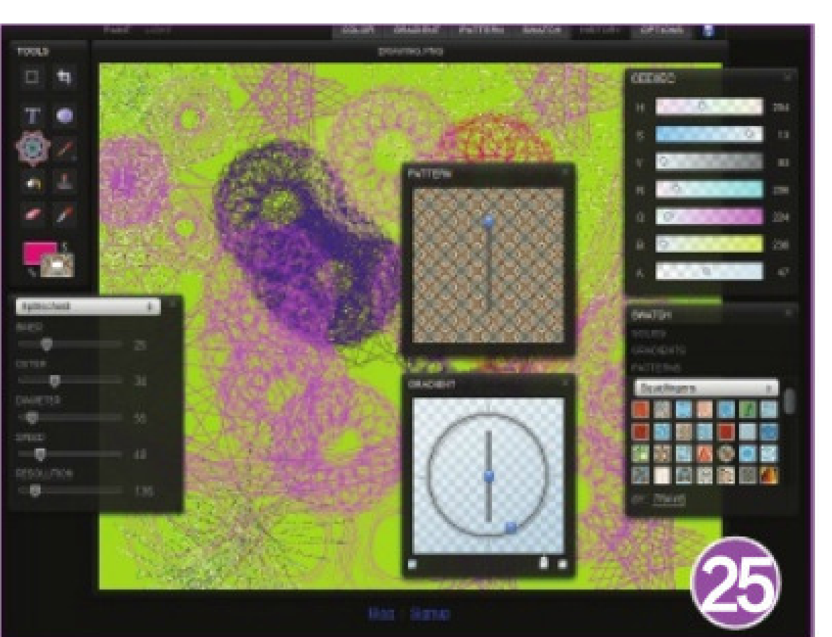


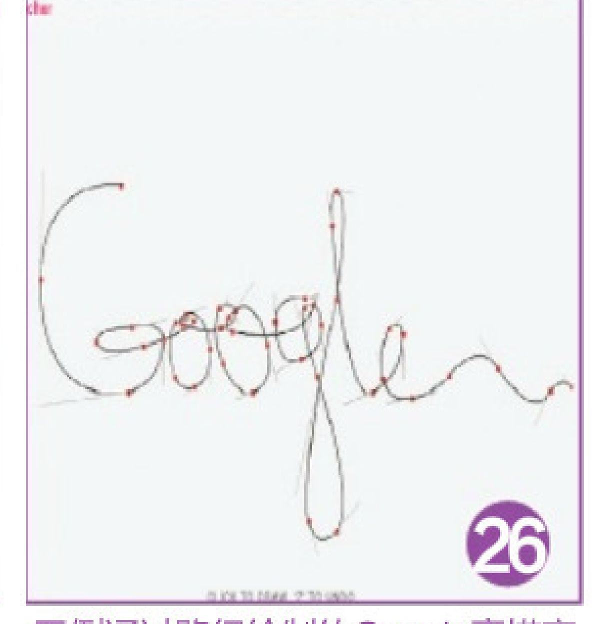
23 多个用户同时在线协作绘画

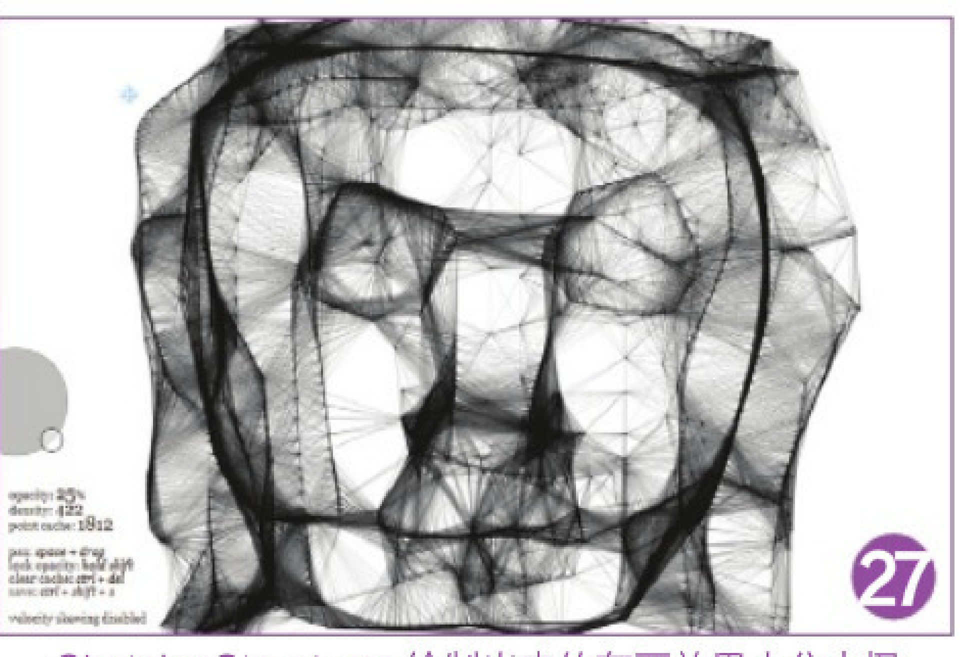
油画泼墨？——妙趣横生的Bomomo

Bomomo是一个非常有趣的在线绘图应用（http://bomomo.com/）项目，在页面底部提供了20种绘画和造型的工具。与普通绘图不同的是，不同的绘画造型工具提供了不同的鼠标跟随特效，随之可以产生不同的绘画效果（**图24**）。鼠标跟随特效是一些变大变小的小泡泡，根据选择的绘画造型工具不同，有些类似油画的涂抹，有些则产生泼墨特效。如果有一些美术基础


24 中间的小泡泡就是鼠标跟随


25 Sketchpad内置的各种图案


26 示例通过路径绘制的Google素描字


27 Sketchy Structures绘制出来的东西效果十分古怪

的话，相信这个工具应该可以帮助你创作出前所未有的作品。

此外，还有一些非常值得尝试的HTML5在线图片应用站点：

Sketchpad是一款独特的绘图应用页面，提供了许多内置的图案，以及各种剪切、印章、吸笔工具，还有丰富的参数调节功能（**上页图25**）。Bezier Sketching也是一款素描应用网页（http://www.monocubed.com/2010/07/12/bezier-sketcher/），可以很方便地定义路径（**上页图26**）。

Sketchy Structures则是一项比较古怪的绘图应用（http://jayweeks.com/sketchy-structures-html5-canvas/）。它可以产生一个个三角网格状的元素，构成一些特殊的图形（**上页图27**），有点类似某些3D软件的建模网格。Deviant Muro相对则要常规得多（http://muro.deviantart.com/），站点提供了不同的笔形工具，而且还有许多类似Photoshop的滤镜效果。

四、没有网络，HTML5让Web应用离线运行

HTML5既然是致力于构建一个Web应用平台，那么各种数据文档与必须能够存储在这个平台之上。然而在实际应用的过程中，网络的状况可能并不会保持那种理想的状况，断线之后各种在线应用平台上的数据该怎么办？HTML5当然对此有所准备，那就是离线Web。

1.HTML5提供强大的离线存储

所有优秀的Web应用都支持离线存储（Offline Storage），支持在离线的状态下正常运作。HTML5离线存储功能非常强大，它可以让用户在没有与网络连接时照样可以访问站点或进行应用操作，当用户与因特网连接时能够自动更新缓存数据。

当然，对于台式电脑来说，HTML5的离线存储技术可能并不能带来什么惊喜，但是对于移动设备用户来说，离线存储简直就是奇迹。iPhone、iPod和各种智能手机如果拥有支持离线存储的浏览器，那么离线存储将会使得运行在移动设备上的各种软件应用与游戏等更加易于开发，也更方便于应对各种网络异常状况。

早在2007年Google发布的Google Gears中，就开始提供了离线支持。Google Gears是一个浏览器插件，允许Web程序把数据同步到本地存储器，然后就可以离线使用这些Web程序。在Google发布的在线办公软件，包括Google Reader、Google Docs、Google Calendar等都采用了Google Gear的技术（**图28**）。

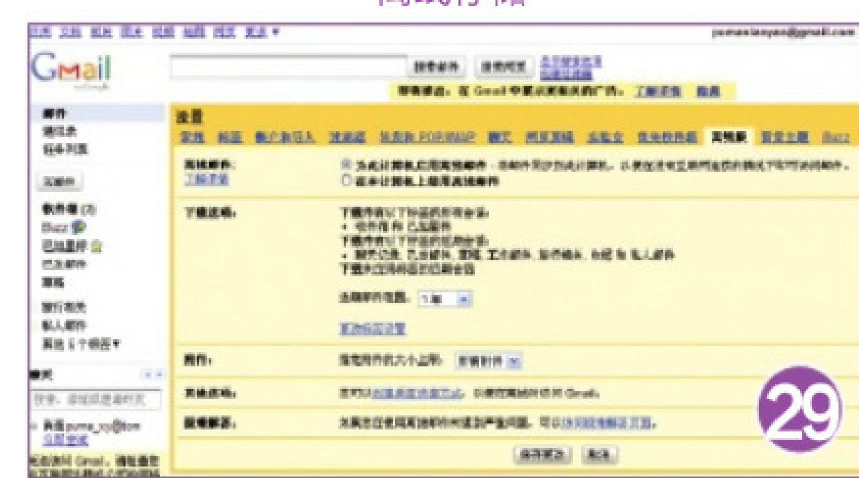
然而随着HTML5的到来，Google很快就放弃了Google Gears，将HTML5作为未来的离线存储解决方案。Google Gears中的许多技术，包括离线支持和地理位置API等都已经整合进了HTML5作为开放的标准，可被任何浏览器支持。

目前，HTML5最典型的应用例子就是Gmail。HTML5的离线存储使用户即使在离线状态下也可以使用Gmail，也就是所谓的Offline Gmail（离线Gmail）。用户可在Gmail的“设置”功能页找到“离线版”项目，选择“为此计算机启用离线邮件”项，即可激活该功能（**图29**）。此外还可以为离线的Gmail创建一个桌面快捷方式，以后就可以在没有网络接入的情况下使用Gmail了。等到网络连接恢复之后，所有的Gmail变更都会同步到Google服务器之上，并且发件箱里的所有邮件都会被发送出去。

其它同样使用离线存储的厂商提供的类似应用还包括Zoho的办公套件和WordPress的博客平台等等。另外，在iPhone和iPad等移动平台上，国内的中国移动139邮箱也推出了基于HTML5的本地化存储离线浏览功能，在本地实现大容量的缓存，并支持离线浏览邮件内容（**图30**）。



在Google Calendar中启用Google Gear离线存储

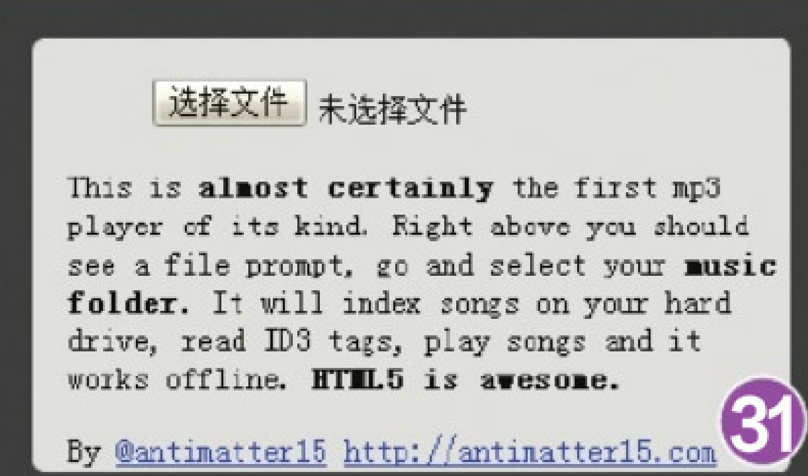


开启Gmail的离线存储功能（上图）



采用HTML5新特性支持离线的中国移动139邮箱（右图）

首创支持本地音乐播放的Web应用（下图）



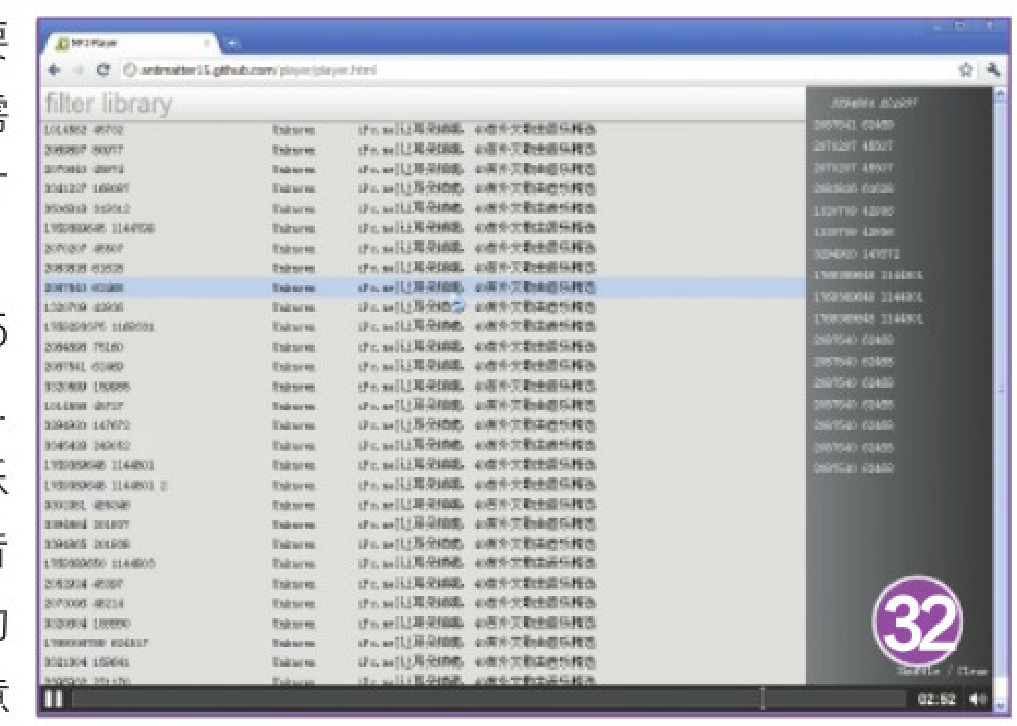
2.真正的离线Web：操作本地数据

虽然以Gmail为代表的Web应用都支持离线存储，但这并不是彻底的离线Web应用。因为它们并没有提供离线操作，也不提供任何对本地数据库的操作。

也许有些用户会说，Google和Zoho办公套件，以及各种在线的

Photoshop不是都可以操作本地的文档吗？是的，不过这个前提是要将本地的文档上传到服务器之后才能操作。真正的离线操作，是无需上传即可直接对本地文档进行处理的。只有HTML5的离线Web技术才可能真正地实现这一功能。

这里有一款真正体现HTML5离线Web技术的应用antimatter15 MP3 Player（http://antimatter15.github.com/player/player.html）。看起来这似乎是一款在线音乐播放器，实际上这是一个音乐播放页面，它的首创性在于能够在支持HTML5的浏览器内播放本地音乐（**图31**）。虽然与传统的音乐播放软件相比，这个音乐播放页面的功能看起来有些简陋，但是在浏览器中播放本地音乐这种行为背后的意义却是更为深远的。



界面很简陋，功能却是首创

用户直接在浏览器中浏览选择本地的音乐文件夹，无需上传音乐文件，网页播放器即可快速建立音乐文件索引并在页面左侧列出详细信息，包括歌曲名、歌手、专辑、音乐类别等内容。在页面右侧则是播放列表，可以双击添加音乐文件到播放列表中进行播放（**图32**）。

除此之外，用户还可以直接将这个网页保存到桌面上，以后就可以在离线模式下工作，就像真正的音乐播放器一样。不过这个播放器当前还只支持MP3和OGG格式音乐文件。

五、“明天还会有Flash吗？”——HTML5最受关注的变革焦点

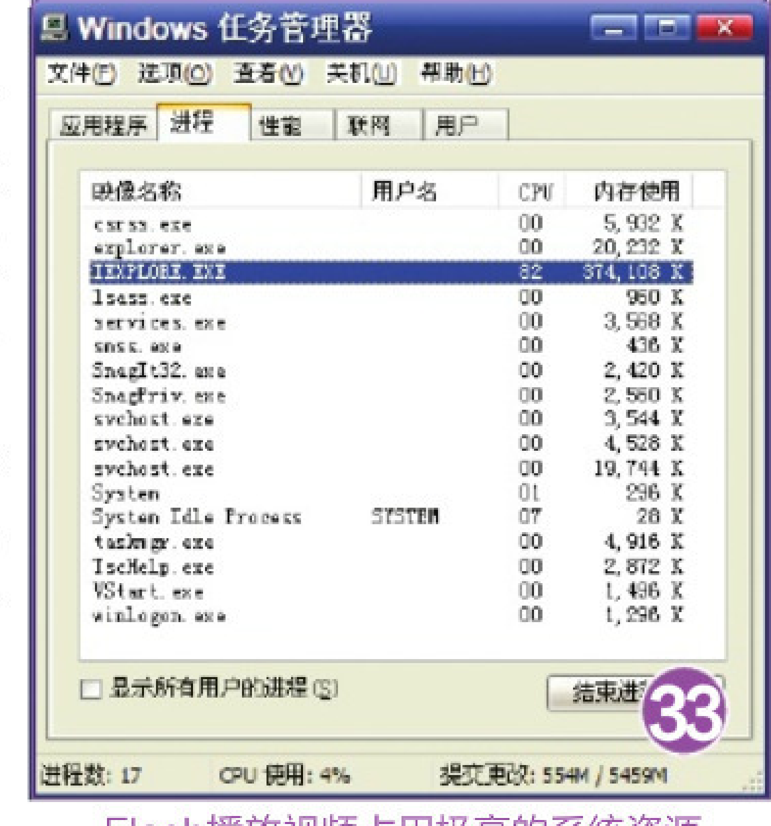
如果说HTML5的其它新特性只是让人惊喜，那么HTML5在视频方面的新特性则是彻底地影响了互联网，并带来很大的争议与震动。“明天还会有Flash吗？”这个问题引发了无数人的注目、思考与争论。

1.Flash与HTML5之争

在HTML5出现之前，Flash可以说是占据着整个互联网的娱乐应用领域。

除了各种在线应用与在线游戏外，Flash掌管着几乎80%以上的视频分享与播放服务，所有流行的视频分享网站都采用了Flash作为播放形式。在各种在线应用与在线游戏中，Flash的表现还算尚可，然而在视频播放领域中Flash的劣势便暴露无遗。相信许多用户都有过同时打开几个Flash视频播放网页，然后CPU系统资源占用率便高达70%以上，系统运行极度缓慢甚至假死的经历（**图33**）。

其实不仅仅是视频播放，在各种在线应用与游戏中，Flash的运行效率同样不是很高，而且各种层出不穷的Flash漏洞往往被病毒木马利用进行传播。Flash的一些缺点早已为许多用户所诟病，而开发人员往往也必须付出更多的额外精力才能实现自己所需要的众多功能。



Flash播放视频占用极高的系统资源

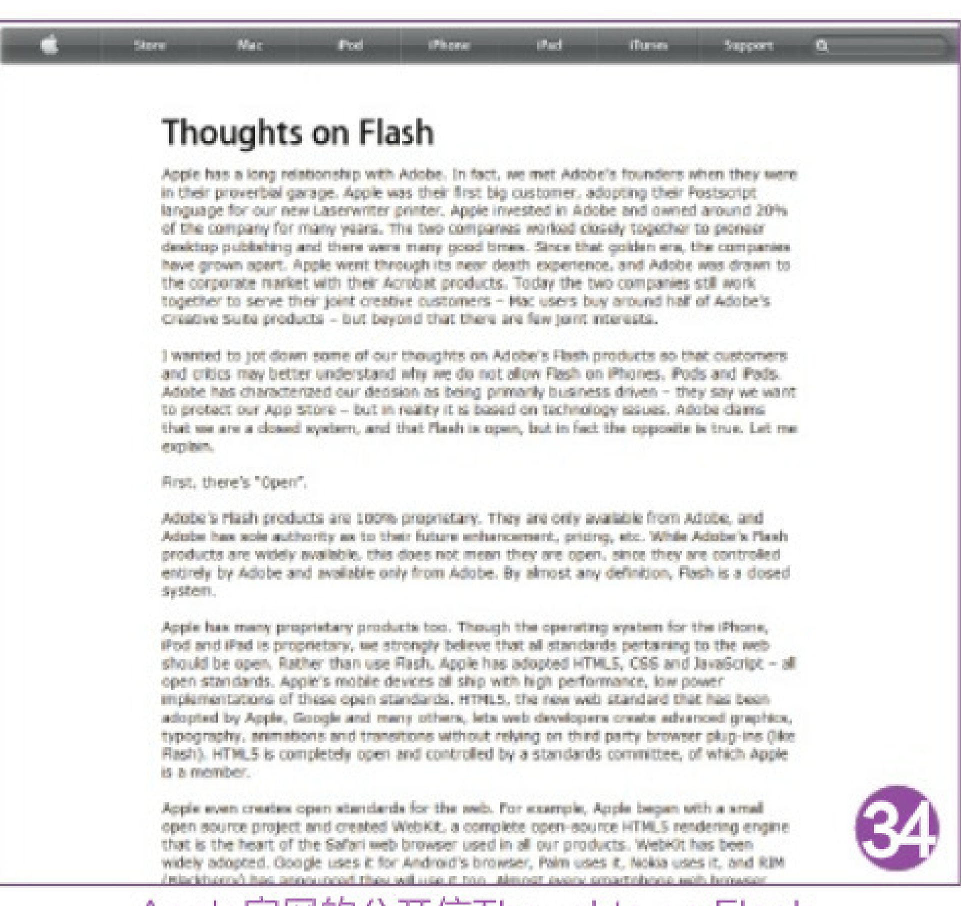
而HTML5的出现，不仅让各种在线应用与在线游戏可以摆脱Flash的局限，甚至连视频播放也可以不必借助Flash就能实现。对于开发者来说，HTML5中几个内置的标签就可以实现以前需要Flash才能完成的工作，而对于普通用户来说，无需安装任何插件就可以体验在线应用与游戏或者播放视频，同样也更省系统资源。

HTML5的出现，让Flash的统治地位遭到了最严重的威胁，许多IT业内人士甚至感叹“明天还会有Flash吗？”Flash能做到的所有任务，HTML5都能完成，而且实现得更简易，效果也更好。也许在将来的网页上，Flash将会成为技术更替的淘汰品逐渐淡出视野。

2.Apple与Flash的激烈对抗：没有Flash的世界将会怎样？

除了技术上的竞争之外，Flash也面临来自商业上的竞争。一直以来，Apple都站在与Flash斗争的最前沿，杜绝Flash应用出现在iPhone和iPad之上。

2010年，随着HTML5的推进，Apple与Flash之间的对抗变得更加激烈。Apple的CEO乔布斯甚至发布过一封名为“Flash之我见（Thoughts on Flash）”的公开信（http://www.apple.com/hotnews/thoughts-on-flash/），列举出了Flash的几大缺点：封



Thoughts on Flash

Apple has a long relationship with Adobe. In fact, we met Adobe's founders when they were in their proverbial garage. Apple was their first big customer, adopting their Postscript language for our new Laserwriter printer. Apple invested in Adobe and owned around 20% of the company for many years. The two companies worked closely together to pioneer desktop publishing and there were many good times. Since that golden era, the companies have grown apart. Apple went through its near death experience, and Adobe was drawn to the corporate market with their Acrobat products. Today the two companies still work together to serve their joint creative customers – Mac users buy around half of Adobe's Creative Suite products – but beyond that there are few joint interests.

I wanted to jot down some of our thoughts on Adobe's Flash products so that customers and critics may better understand why we do not allow Flash on iPhones, iPods and iPads. Adobe has characterized our decision as being primarily business driven – they say we want to protect our App Store – but in reality it is based on technology issues. Adobe claims that we are a closed system, and that Flash is open, but in fact the opposite is true. Let me explain.

First, there's "Open".

Adobe's Flash products are 100% proprietary. They are only available from Adobe, and Adobe has sole authority as to their future enhancement, pricing, etc. While Adobe's Flash products are widely available, this does not mean they are open, since they are controlled entirely by Adobe and available only from Adobe. By almost any definition, Flash is a closed system.

Apple has many proprietary products too. Though the operating system for the iPhone, iPod and iPad is proprietary, we strongly believe that all standards pertaining to the web should be open. Rather than use Flash, Apple has adopted HTML5, CSS and JavaScript – all open standards. Apple's mobile devices all ship with high performance, low power implementations of these open standards. HTML5, the new web standard that has been adopted by Apple, Google and many others, lets web developers create advanced graphics, typography, animations and transitions without relying on third party browser plug-ins (like Flash). HTML5 is completely open and controlled by a standards committee, of which Apple is a member.

Apple even creates open standards for the web. For example, Apple began with a small open source project and created WebKit, a complete open-source HTML5 rendering engine that is the heart of the Safari web browser used in all our products. WebKit has been widely adopted. Google uses it for Android's browser, Palm uses it, Nokia uses it, and RIM

Apple官网的公开信Thoughts on Flash

闭、可靠性与安全性低、耗费电能、存在严重的技术缺陷以及不支持触摸设备等等（**上页图34**）。

在2011年1月，Apple的新官网上线（http://www.apple.com.cn/），完全使用了HTML5技术，包括视频播放在内没有采用任何Flash应用（**图35**）。在2011年3月，Apple的官方网站中专门展示了一些“为了iPad（iPad Ready）”，完全抛弃Flash技术的知名网站。由于iPad不支持Flash，这些网站已经全面放弃了Flash内容，转而使用iPhone/iPad支持的HTML5。苹果列举的“iPad Ready”网站包括：CNN、路透、纽约时报、Vimeo、时代周刊、MLB美国职棒大联盟、美国白宫、维珍航空美国、体育画报、Flickr、人物杂志和TED。

由于HTML5新增的视频元素Video，使得视频的播放变得与插入一张图片一样的简单，而且HTML5内置了开放的视频编码格式。YouTube等著名的视频网站已经开始逐渐抛弃Flash，转而支持HTML5。

要想在YouTube观看HTML5视频，需要进入相应的频道（http://www.youtube.com/html5），选择“参加HTML5试用”。然后在YouTube观看视频时就会切换成HTML5模式了，此时在视频播放窗口上点击右键，将会发现不再出现以前的Flash插件菜单（**图36**），而是弹出“关于HTML5”菜单。可以明显地感觉到HTML5视频播放方式资源占用很少，网页加载时的速度也非常快。

继Youtube之后，美国的另一家著名视频网站Vimeo也开始采用HTML5播放，可支持iPhone、iPad用户访问。Vimeo的HTML5版播放器会侦测合适的代码、文件尺寸和流量情况，为跨平台播放进行优化。在电脑上访问该网站视频时，需要点击视频下方的“switch to html5 player”按钮，方可切换为HTML5播放方式（**图37**）。

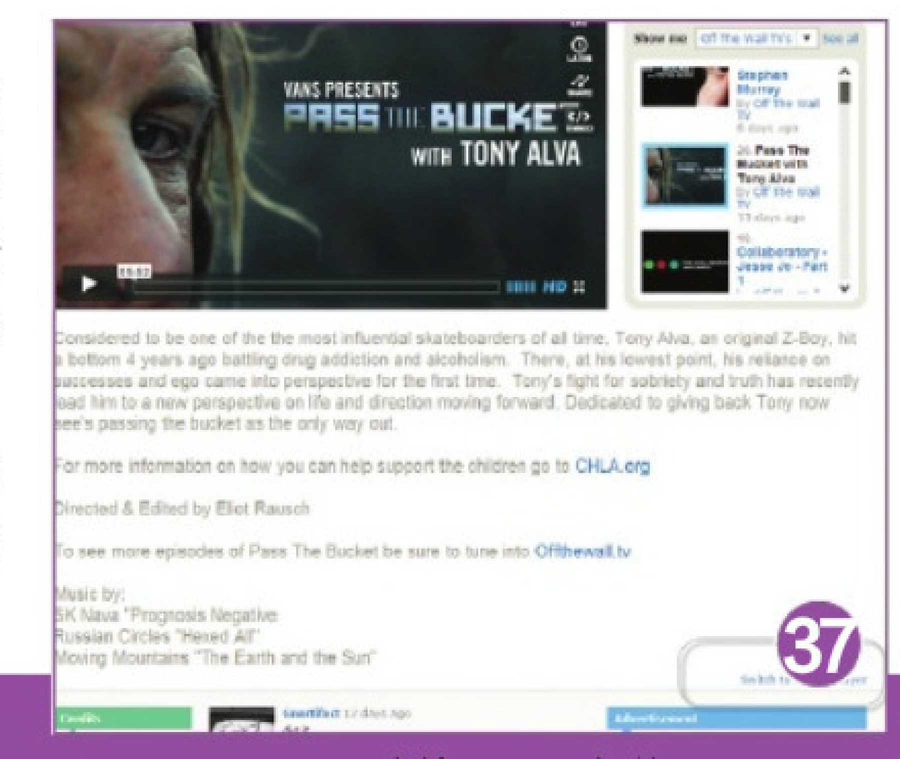
而国内的新浪视频、腾讯QQlive、土豆和音乐网站虾米网等也早已支持HTML5，在iPhone和iPad上使用系统自带的Safari浏览器访问网站时，就会自动切换为HTML5方式。



采用HTML5的Apple官网



观看YouTube的HTML5视频



Vimeo支持HTML5播放

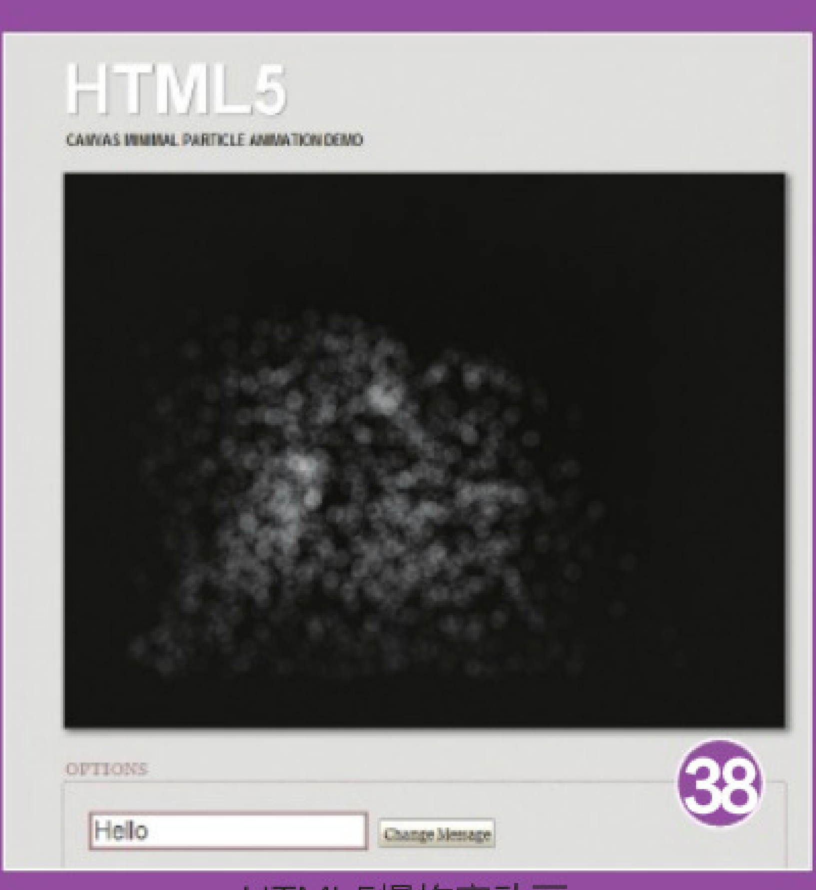
HTML5动画，彻底忘掉Flash

除了图像浏览处理应用外，HTML5同样也提供了动画显示，完全不需要依靠第三方的Flash插件就能实现。HTML5漂亮的动画效果，可以让我们彻底忘掉Flash。下面介绍几个HTML5动画示例：

CANVAS MINIMAL PARTICLE ANIMATION DEMO（http://www.feedtank.com/labs/html_canvas/）：这是一个特效字动画演示，输入文字后就会自动生成爆炸字动画效果（**图38**）。

Google Images Gift Box（http://addyosmani.com/resources/googlebox/）：显示一个Google盒子，盒子可以旋转，在上面输入内容然后点搜索，盒子就会打开。

HTML5 Canvas Nebula（http://professorcloud.com/mainsite/canvas-nebula.htm）：HTML5实现的星空动画（**图39**）。



HTML5爆炸字动画

Experiment - HTML5 Canvas Nebula
39
HTML5星空动画

关于HTML5我们还有许多的新特性未进行介绍，例如对音频的支持、地理位置API等等。不过，无论如何，至少从目前的状况来看，HTML5已经足以让互联网引发一场巨变了。尽管HTML5还需要推进与普及，但是毫无疑问，HTML5的时代已经逐渐走近。随着HTML5的发展与应用，Web应用程序会越来越强大，强大到将Web的内容渗透到操作系统之上，甚至完全取代桌面软件与操作系统。或许，HTML5的最终目的，正是发起一场源自互联网并渗透至本地化应用的技术革命吧！



曾经有先贤说过，接触的知识越多，越容易让人意识到自身见识的浅薄。我们之所以会在成长的过程中不断提高素质与修养，根本的原因正是在心底保留着这份谦卑。无论如何，对于依旧在成长道路上跋涉的我们来说，知识与见闻终归是多多益善的。希望“网罗天下”栏目在给大家带来欢乐的同时，也能让我们从接触到的趣闻中领悟到更多的内容，成长的乐趣，自在其中。

——Fall Ark

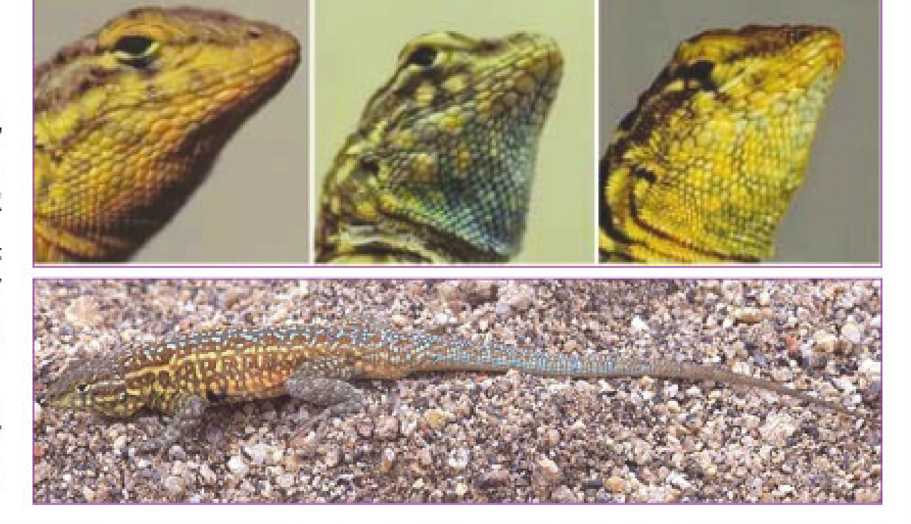
■浙江 Fall Ark

Fall Ark的方舟趣闻中心

1.侧斑蜥蜴与剪刀石头布

http://bio.research.ucsc.edu/~barrylab/lizardland/male_lizards.overview.html

来自加利福尼亚大学的生物学家巴里·辛内沃（Barry Sinervo）在观察蜥蜴时偶然发现，一种在美国相当常见的侧斑蜥蜴（学名Uta stansburiana）拥有一套有趣的求偶策略系统：依照不同的颈部鳞片颜色作为区分标志，这种蜥蜴的雄性个体所采取的求偶策略可以可以划分为3类，更为巧妙的是，这3种截然不同的方式巧妙地构成了环环相扣、生生相克的循环模式。换言之，这些爬行动物终其一生都在为繁衍后代而进行着“剪刀石头布”的竞赛……



在这3类的雄性蜥蜴中，颈部的色调分别为橙色、蓝色和黄色，体型大小也是依次递减。最壮硕的橙颈雄蜥的“策略”非常简单，单纯依靠蛮力从没那么能打的蓝颈同类身边夺走它们的配偶，十足是3类中不折不扣的恶霸角色；而那些蓝颈雄蜥虽然在正面对抗的过程中不是橙脖子恶霸的对手，但这个类别尤为擅长吸引雌性同类的关注获得求偶机会，所以也有着不错的竞争力；至于体格最小的黄颈雄蜥，由于这些玲珑一族的外型与雌性个体所差无几，因此采用的“策略”也要狡猾上许多——每当身强力壮的橙颈雄蜥在外面横行霸道之时，黄脖子一族就会悄悄溜进它们的巢穴，伺机向那些被强抢过来的雌性蜥蜴展开求偶攻势。最有趣的是，这种乘虚而入的方式对蓝颈雄蜥的配偶完全不奏效，故而不会出现黄颈雄蜥暗中行动掌控竞争全局的结果。

然而侧斑蜥蜴的学术价值远不止如此。经过长期的研究后，科学家发现雄蜥中的3种类型虽然呈现相互制约的架势，但每隔上那么四五年，总会有某种策略独占鳌头、大大地兴盛一番，直到能够进行克制的策略兴起后方才逐渐衰退将霸主的位置让给后来者，令平衡状况始终维持着动态效果。这还不算完，生物学家们把结果拿来给数学家们之后，进一步研究竟然发现这种动态平衡相当符合混合策略的纳什均衡理论——倘若人类早点开始关注蜥蜴的交往状况，说不定也能让数学的发展进程提前好几个世代。

不过，抛开生物学与数学的话题不论，假如我们谈恋爱也只需要猜一下拳就能决出胜负的话，后果又会是如何呢？真是让人遐想不已……

2.马里奥主题生日宴会

http://redd.it/gt6jl

如果你喜欢上网的话，多少会见过一些欧美家长为孩子们DIY动漫或者游戏主题小玩意儿的消息。在感叹自己无福体验这种经历之余，你的内心是否也会燃起熊熊的Geek魂，励志要在将来给自己的孩子带来这样的欢乐呢？



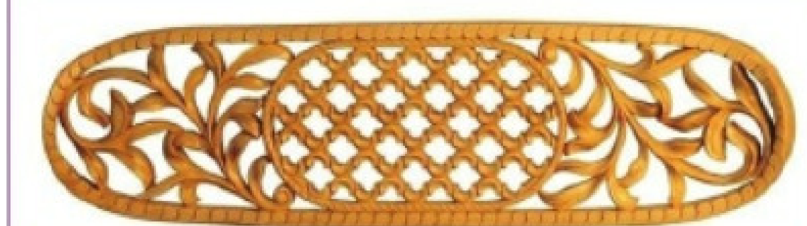
来看这张插图，这些《超级马里奥》主题的饰物就是国外网友littletinym0nkey的妻子为他3岁大的女儿手工制作的礼物。如果不仔细看的话，那一串金币真会让人产生“飘浮在空中”的错觉呢！更奇妙的是，这些礼物就装在蘑菇盒子里，作为孩子的生日宴会余兴节目，似乎颇有“吃了蘑菇就会变大”的双关含义隐藏在内……不过，倘若绿蘑菇的效果能够成真的话那岂不是最好！

3.让传统艺术焕发出新生机：木雕滑板

http://www.weirdasianews.com/2011/04/12/wickedly-cool-skateboards-mumbai/



德国人托比亚斯·梅格勒（Tobias Megerle）在孟买旅游之时，被当地的传统木雕艺术深深地打动了。然而在钦佩之余他也有所不满——满大街的能工巧匠擅长的除了雕椅子就是雕桌子，不是雕床板就是雕窗户，实在是有些单调乏味。于是身为爱好滑板的梅格勒想出了个新点子：找上整整一打木工艺人，要求他们合力用自己的雕工打造几块滑板……不要小看这项看似简单的任务，滑板这种东西长什么样该怎么造，对于当地的劳动人民来说实在不能算熟悉，而且将木雕艺术整合进设计之中更是前所未有的新奇念头。梅格勒的身份不仅是买家，更是这些传统工匠的设计师和教师。



罗马不是一天建成的，能真正玩起来的滑板也不是一天就可以雕出来的。梅格勒以极大的热忱与耐心投入了这项计划，在长达数周乃至数月的反复尝试和改进之后，他和孟买的木工们终于成功地将木雕艺术与滑板制作工艺完美地融合在了一起，最终制作出的滑板不仅雕工精美、典雅大方，踩在脚下做极限运动也丝毫不含糊，绝不是只可远观不可亵玩的摆设艺术品，而是实实在在的体育器材。



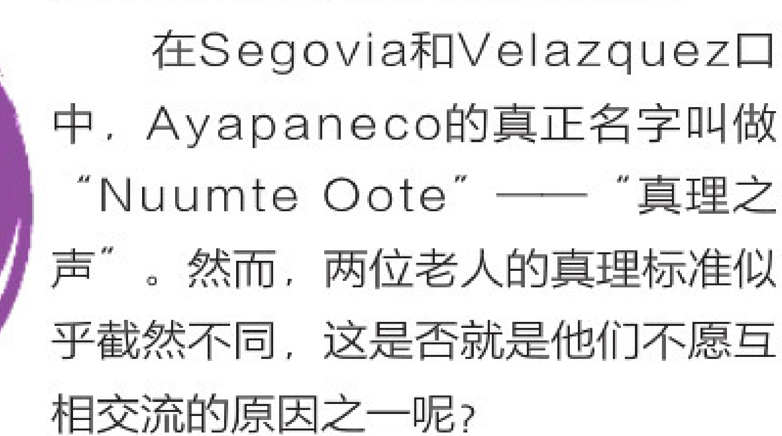
4.墨西哥少数民族语言的最后两位传人拒绝互相交谈

http://www.forkparty.com/last-two-speakers-of-dying-language-refuse-to-talk-to-eachother/
http://www.guardian.co.uk/world/2011/apr/13/mexico-language-ayapaneco-dying-out



一般来说，人们总是相信民族大义要比个人的幸福要来得更为重要，尤其在整个民族的语言延续取决于两人的对话之时更是如此。然而，墨西哥阿亚帕（Ayapa）村的少数民族语言Ayapaneco就面临着濒临灭绝的困境，这种语言的使用者如今只剩两位老人……而他们拒绝彼此交谈。

插图中的这位男子名叫Manuel Segovia，双鬓发白的他已经75岁。作为Ayapaneco仅存的两名熟练使用者之一，平时他也会对自己的妻儿说这门语言，但家人们的语言水平却离熟练运用差得很远，充其量只能说上几个单词而已。耳濡目染都没能进一步推广，看来Ayapaneco的掌握难度的确不小。这门语言的另一位传人名叫Isidro Velazquez，其实就住在距离Segovia家500米远的地方，但是两人却从不交谈……甚至从不见面。印第安纳大学的语言人类学家Daniel Suslak表示，这恐怕是个性不合的问题：Segovia的脾气“有点暴躁”，而Velazquez则“坚忍克己、极少出门”。一个激烈如火，一个冷漠如冰，照理说应该是最常见的RPG正副主角的搭配，究竟是哪里出了差错让他们如此疏远呢……



在Segovia和Velazquez口中，Ayapaneco的真正名字叫做“Nuumte Oote”——“真理之声”。然而，两位老人的真理标准似乎截然不同，这是否就是他们不愿互相交流的原因之一呢？

目前，语言学家们似乎已经放弃让他们和好的打算，开始努力编撰Ayapaneco的词典，同时囊括了两人各自的版本，至于究竟谁的声音才更代表着Ayapaneco的“真理”，恐怕就是留待后人再去研究的问题啦。

5.搜索引擎再建奇功：跟踪彗星轨迹大获成功

http://www.wired.com/wiredscience/2011/04/astrophoto-comet/



天文学观测是桩劳心费力的任务：并不是每个地方都适宜观察、能够顺利捕捉到观测对象。功能强大的天文台和大型望远镜常常有各种重要任务需要优先进行，不可能为每一项值得一看的计划都展开全天候的跟踪观测。那么，对于那些虽然看起来有趣却够不上让哈勃望远镜去观察的天体对象来说，应该怎样才能获得足够的数据让科学家们进行分析呢？解决的方案或许会是业余天文爱好者们提供的照片。普林斯顿大学的天文学家达斯汀·朗（Dustin Lang）告诉《连线》杂志网站，他与纽约大学的天文学家大卫·霍格（David Hogg）合作，通过在搜索引擎上寻找相关图片的方法来构建彗星轨迹的数据库。两年前，达斯汀和同事们曾经开发出了一款能够从照片中筛选出天体并对目标具体位置加以分析的软件，现在，他终于找到了这一软件的用武之地：将那些并非专业摄制的天空照片转变为具有学术价值的天文照片。

通过关键字，软件为2007年爆炸并成为当时天空中最明亮天体的17P/Holmes彗星找到了2241张图片，其中有1299张是可作为数据进行加工使用的彗星照片。虽然命中率只有50%左右，但数量上的压倒性优势使得这种方法拥有了相当不错的实用性。

当然，这种方式的缺陷也是显而易见的……你看到有什么奇怪的东西混进去了吗？



在正式开始今天的内容之前，大家不妨先来回答一下这个问题：

请问，你有从网上收集图片壁纸的习惯吗？

如果你的回答是“Yes”，那么，你最常用的图片收集途径又是什么呢？

去BBS和综合网站上一页一页地翻阅内容然后“图片另存为”？用百度或者必应一类的搜索引擎去填写关键字来搜图？天哪，这种效率低下的手段早已不适用于如今的互联网环境，是时候来试试新的收集途径了。

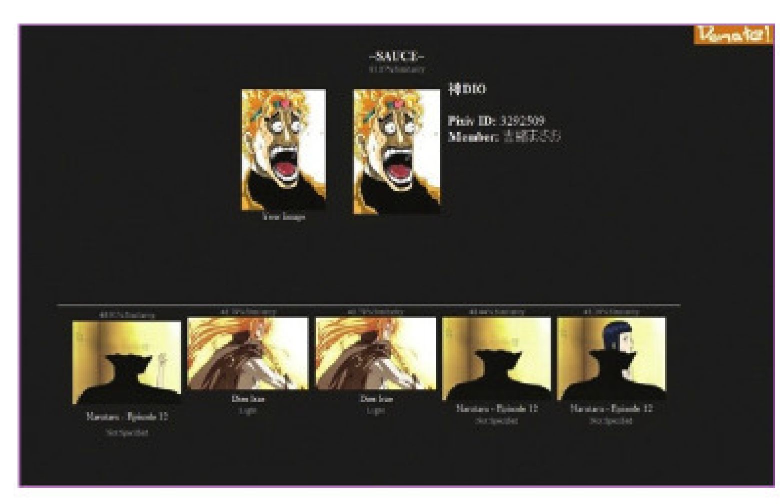
没错，今天的“在线应用”就让我们一起来看看这个话题——如何多快好省地找到自己心仪的图片与壁纸。

■北京 坏香橙

1.追根溯源寻真相——Pixiv搜索利器saucenao

http://saucenao.com/

随着Web2.0概念的提出，各种传统的信息交流站点逐渐推出了采用这种新架构的主题网站。社交站点如此，百科站点如此，图片资源分享站点自然也是如此。而在那些形式多样的Web2.0图片交流网站中，来自日本的Pixiv（http://www.pixiv.net/）无疑是深得人望的翘楚之一。和那些单纯堆积资源的网站不同，Pixiv的建站主旨就是“一个让你能更开心画画的园地”，换句话来说，创作者可以在Pixiv中建立自己的主页，自由张贴高分辨率的原创作品。并且，在完整的注释、点评与排行榜系统支持下，凭借优秀的作品成为受人瞩目的知名画师并不是遥不可及的梦想。正因如此，在这家新兴的原创作品交流站点上活跃的不仅仅是业余爱好者，更有不少专业水准的高手潜伏其中——这对于众多图片资源收集爱好者来说无疑是个好消息。



然而，尽管在语言隔阂方面的问题并非无法解决（Pixiv官方提供了日语以外的其他语种说明界面，其中也包含繁体中文），但“如何在眼花缭乱的资源列表中寻找到自己中意的主题图片”依旧是个大问题。试想一下，如果偶然在QQ群或者BBS上偶然看到一张仿佛来自Pixiv、风格独特但分辨率有限的小图想要进一步寻找高分辨率图片、作者信息与相关作品等等内容，你该怎么办？求人不如靠自己，saucenao这款为Pixiv量身打造的图片搜索引擎就是解决这种困扰的最佳方式之一。

和“应用在线”之前介绍过的百度识图（http://shitu.baidu.com/）与TinEye（http://www.tineye.com/）类似，这个搜索引擎的基本原理同样是“基于图片内容进行检索”。只要把作为示例的样本图片进行上传，很快就能找到作者ID、图片编号名称与出处页面等详尽信息，有了这些内容再来顺藤摸瓜无疑易如反掌。除此之外，saucenao还会提供“相似图片”这种有趣的内容，虽然准确度值得商榷，不过有时候往往能获得意料之外的结果，不妨一试。

2.给我一串关键字，我能给你找出无数真相——safebooru

http://safebooru.org/

从“术业有专攻”的角度来看，saucenao固然称得上是一件搜索利器不假，但如果提交的图片样本并非Pixiv收容的内容，或者样本图片仅仅是局部截图的话，那么saucenao的效果立刻就会大打折扣。不过，在这种前卫技术丧失功能的状态下我们还有不少采用了传统技术的搜索引擎可以尝试，safebooru就是个不错的例子。

乍看之下，safebooru似乎与百度、Google一类的普通搜索网站提供的图片检索功能差别不大，使用方法同样是提交关键字确定后列举出结果的缩略图，但实际上，这个搜索引擎最大的卖点就在于“关键字”的数量与详尽程度要远远超过常规的搜索网站，无论你提交的是作者名称、作品名称、作品内容关键字还是大概的形容词，safebooru都可以给你找到详尽的结果。更有趣的是，掌握了基本使用功能的用户还可以通过进一步添加关键字的方法缩小搜索范围来寻找更合适的结果，如果缺乏经验的话也可以根据网站提供的“与结果相关的关键字”来合理拓展搜索的范围寻找类似的图片，非常方便。总之，如果你希望给自己的文章添加动漫主题的插图，safebooru绝对是个值得一试的搜索网站。

3.回归主题，壁纸在此——Wallbase

http://wallbase.cc/start/

Pixiv虽好，saucenao和safebooru虽然方便，然而通过这些网站找到的结果大多数都是长宽比例不规则的原创作品，如果想要作为壁纸的话，免不了还要加工处理一番。那么，有没有一步到位资源丰富并且检索起来也比较容易的壁纸主题站点呢？答案当然是肯定的，这次推荐给大家的Wallbase就是个极为杰出的示例。

和常见的桌面主题资源站点相比，Wallbase的主要优势在于壁纸数量丰富、检索方便快捷并且和今天提到的其他站点一样拥有“关键字”这项特点，用户可以通过详尽的主题分类与关键字链接查找内容多样的壁纸图片。同时，与大多数国外网站相比，Wallbase的响应速度算得上是比较迅速的，值得让大家添加到收藏夹的“系统主题”分类中作为备用的站点。



让菜鸟情何以堪
——理性面对，普通用户无需Linux的理由（上）

■贵州 肖遥

关键字：Linux 备份 优化

编者按：由于完全免费，再加上易用性大为增强等原因，国外的Ubuntu逐步流行，国内Linux Deepin、YlmfOS等国产Linux风头正盛。Linux似乎一下子从阳春白雪、曲高和寡的尴尬境地，快步走进了平凡百姓家，许多菜鸟也能在电脑上安装一个外观操作与Windows差不多的Linux，自诩为电脑高手。沉寂多时的“Linux将取代Windows”“Linux是最优秀的系统”等论调又开始被热传……

诚然，Linux是一个非常优秀的内核，它几乎统治除桌面PC外的所有领域，然而因为Linux的发展而将Windows贬为一文不值就大错特错了。事实上就算到了今天，Linux对普通用户来说仍然只是一个比较小众的操作系统，虽然它深得许多计算机专业人员的喜爱，不过对普通电脑用户来说还不是那么完美，它仅仅是一个不涉及版权的免费系统，是一个尝鲜或后备的选择，因为有太多太多的理由让我们不使用Linux。这期我们主要关注于备份与优化两个问题，其他内容会在近期刊登。

不同内核，如何简单确保Linux系统稳定与高效运行?

从Windows转入貌似熟悉的Linux，迎接新用户们的是高仿的Windows图形界面操作，然而Linux终归是一个与Windows截然不同的系统。不同内核导致Linux与Windows有本质不同，虽然安装Linux系统已经是很简单的事，但是如何确保Linux系统的安全稳定运行?

用惯了一键Ghost备份还原、雨过天晴、时光机、影子系统等自动化备份还原工具的用户（图1），面对Linux完全不知道如何下手。有人说Ghost也可以对Linux进行备份还原，这完全正确，但我们不能指望普通用户也能掌握手工操作Ghost，那过于复杂费时，许多懂得如何操作的人都可被称作是高手了（尽管这样的高手看起来太廉价）。那么在Linux系统中该如何进行备份与还原呢？当Linux系统无法启动时，该如何拯救？当Linux运行越来越缓慢时，又该如何优化提升运行效率?



Windows下众多易用的系统备份还原工具

不能一键备份还原，拿什么来呵护你?

Linux优于Windows系统的文件性质，让Linux的备份与还原与Windows完全不同。在Linux中一键还原系统之类的软件完全找不到了踪影，被广泛宣传的却是各种复杂难记的命令操作。

1.基于文件性质的Linux系统

与Windows系统对注册表的依赖性不同，Linux是基于文件性质的系统。在备份和还原系统时，Linux基于文件的性质具有很大的灵活性，无需备份整个Linux系统，只需备份一些用户目录与配置文件即可。使用Linux内置的系统命令可完成对系统文件的备份与恢复，Linux中提供了诸如“tar”“cpio”“dump”等许多工具来实现备份与恢复。

没有注册表，Linux基于文件的系统性质

我们知道，Windows系统中注册表的地位极高，它与系统息息相关。安装硬件驱动、软件程序，配置优化系统，各种操作不仅需要存储文件，更需要读写注册表，因此仅仅备份文件是不够的，必须将整个系统包括注册表与各种内核文件进行备份。而Linux则不同，它是基于文件性质的系统，Linux的各种配置与软硬件安装与系统无关，而是直接以文件的方式保存。举一个很简单的例子，在Windows系统中，如果你安装了某个软件，仅仅是备份软件安装目录，恢复后软件常常不能正常运行，因为软件安装时会在注册表中写入许多信息，缺少了这些信息的软件必然无法正常运行（图2），所以我们必须完整地备份Windows系统。但在Linux中安装了某软件后，只需要备份这个软件的安装目录文件，下次恢复目录文件就可直接使用。



Photoshop缺少注册表配置无法正常运行

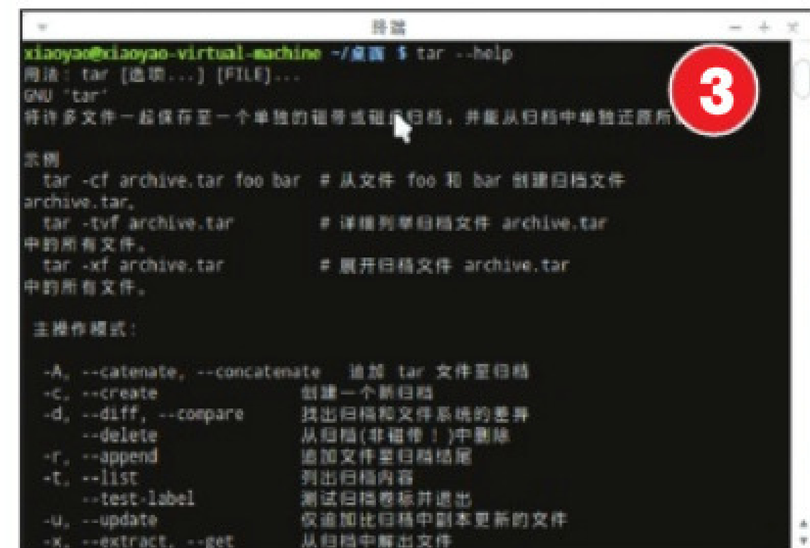
2.tar命令工具备份与恢复Linux

Linux下备份与恢复的工具多种多样，但命令参数都比较复杂，操作起来有一定的难度。这里仅以tar命令为例进行介绍。tar是Tape archive（磁带归档）的缩写，是一个基于文件的命令工具，最初设计用于将文件打包到磁带上，可连续地、首尾相连地堆放文件。在Linux系统中，有非常多的软件安装包都是采用tar打包的。使用tar工具可以完全地打包整个目录树，特别适合用于基于文件性质的Linux备份。

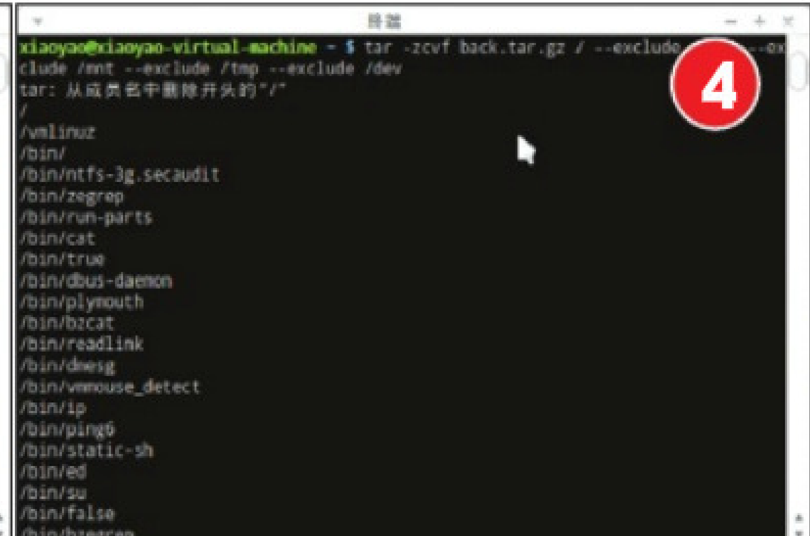
tar命令格式和参数比较复杂，可以在Linux终端中执行“tar --help”，即可看到关于此命令的详细使用说明（图3）。例如使用tar备份除/proc、/mnt、/tmp和/dev目录外的整个文件系统，可执行如下命令（图4）：

```
tar -zcvf back.tar.gz / --exclude /proc –exclude /mnt –exclude /tmp –exclude /dev
```

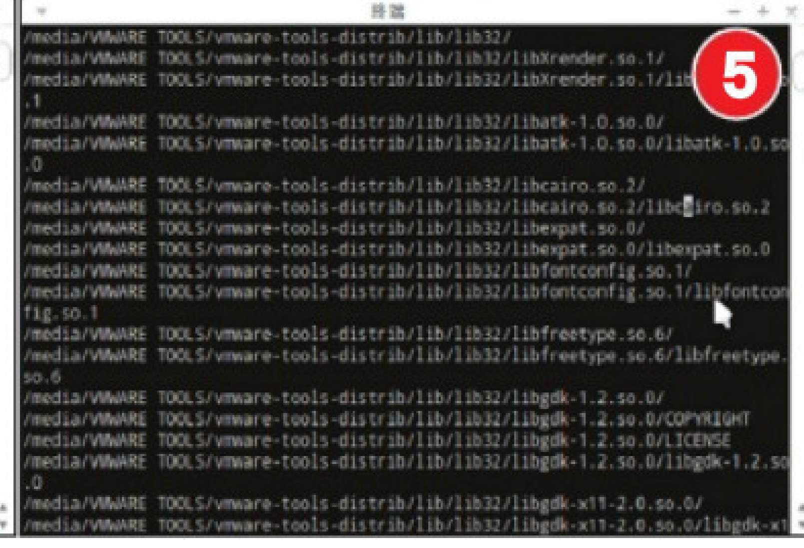
上述命令中，参数“-z”表示通过gzip过滤归档；“-c”表示归档文件正在被创建；“-v”表示列出正在处理的文件列表（图5）；“-f”用于指定创建的归档备份文件名，这里备份文件名为back.tar.gz；“/”表示要备份的目标，这里为根目录；“--exclude”（注意这里是2个半角的“-”字符）用于指定要排除的目录，这里排除了/proc、/mnt、/tmp和/dev等4个目录，因为它们不包含需要保存的任何内容。需要特别注意的是，在Linux系统中与Windows系统不同，所有命令都是区分大小写的，千万不要弄错。



tar命令参数帮助



执行tar命令备份Linux系统



正在处理的文件列表

Linux需要备份的重要目录文件

基于文件性质的Linux系统中，比较重要需要备份的目录有以下几个（图6）：

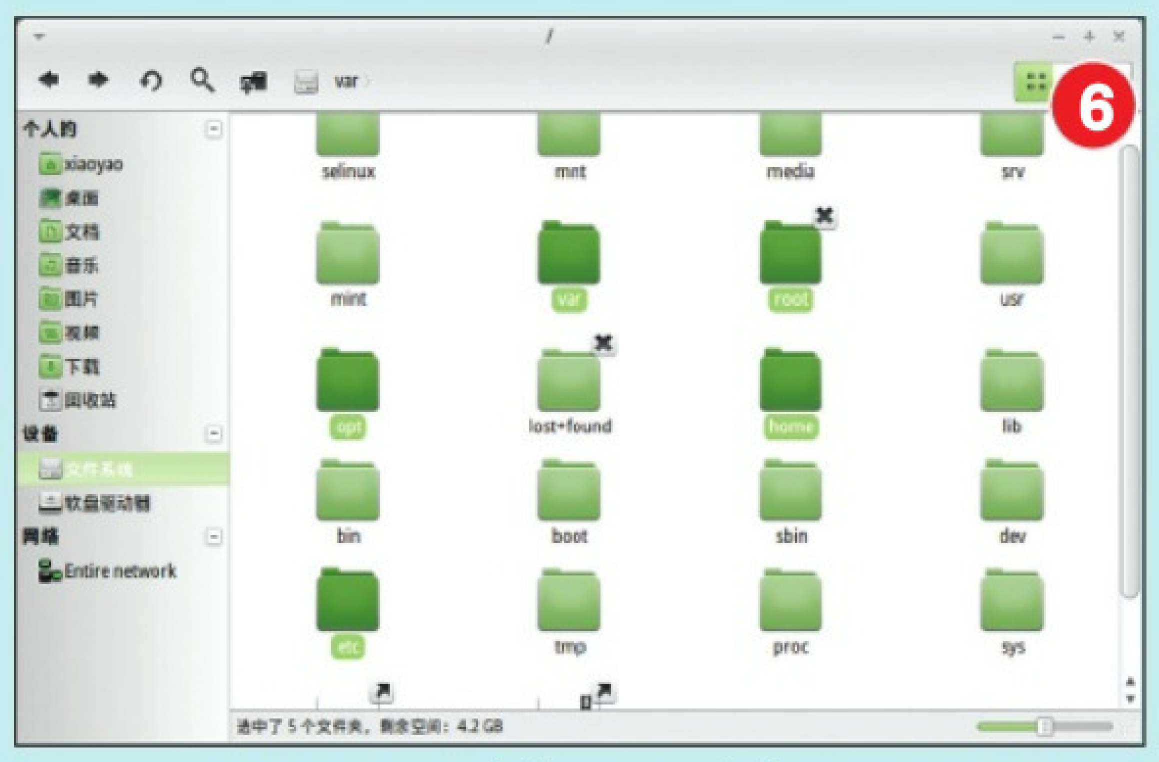
/etc（相当于Windows系统的Windows目录）

包含所有核心配置文件，其中包括网络配置、系统名称、防火墙规则、用户、组以及其他全局系统项。

/var

系统守护进程（服务）所使用的信息，包括DNS配置、DHCP租期、邮件缓冲文件、HTTP服务器文件、db2实例配置等。

/home（相当于Windows系统的Documents and Settings）



Linux中的重要目录文件

包含所有用户的默认用户主目录，在该目录中包括用户的个人设置、已下载的文件和其他用户配置信息。

/root（相当于Windows系统的Administrator）

“根用户”（root）的主目录。

/opt（相当于Windows系统的Program Files）

是安装许多非系统文件的地方，许多常见的软件默认情况下都安装在此目录中。

此外，也有一些目录是完全不必进行备份的，例如：

/proc

这不是一个真实的文件系统，而是运行内核和环境的虚拟化视图，类似于Windows系统中的虚拟内存文件，因此完全不必备份这个目录。

/mnt

外挂的设备，包括挂载的其他硬盘装置、光驱、软盘机等，这些也不需要备份。

/dev

包含硬件设备的文件列表，没有必要备份。

/tmp

这个是临时存档文件，不需要备份。

一般来说，备份前面提到的/etc、/var、/home和/root目录就可以保证系统的完整了，但如果要确保各种数据不会丢失，可以选择备份除/proc目录之外的整个系统。

操作执行完毕后，即可在当前目录下生成名为“back.tar.gz”的备份包文件。这里安装了常见的各种软件，系统体积为3.4GB，生成的备份压缩包文件体积为1.7GB（图7），压缩率相对Ghost小了一些。当需要恢复系统备份时，可以直接从此备份包中解压提取还原。

还原文件时，可以使用带“-x”参数的tar命令，例如：

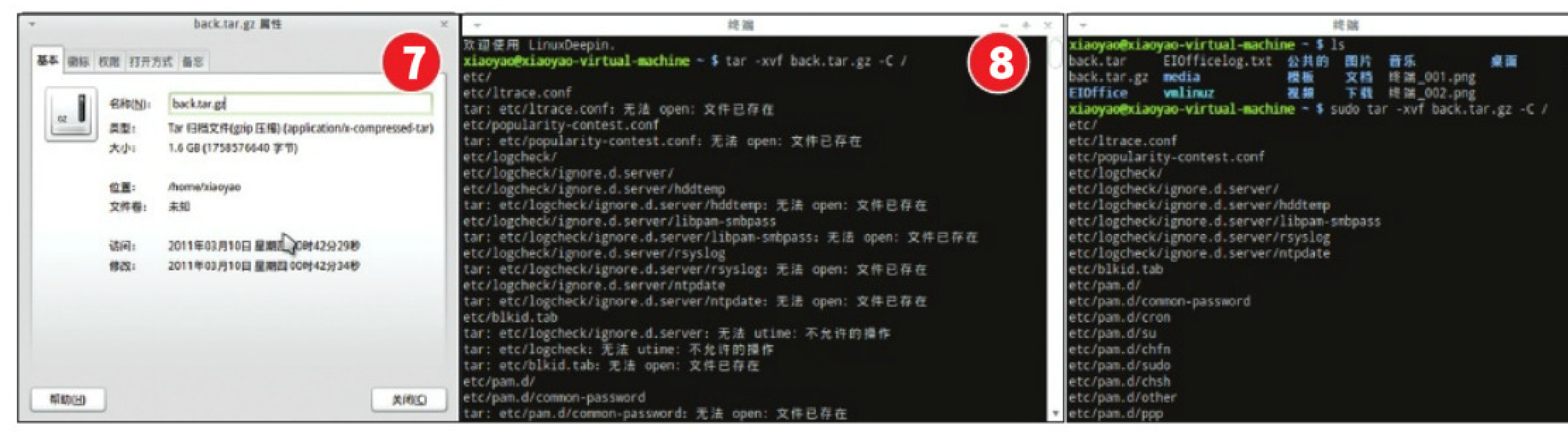
tar -xvf back.tar.gz -C /

命令中，“-x”参数表示从包中提取文档，“-vf”参数与上面相同；“-C /”用于改变当前目录，这里表示将文件恢复到“/”根目录下。命令执行完毕后，即可将备份的目录文件解压还原。不过需要注意的是，因为普通用户没有修改一些重要目录的权限，在恢复时会提示“文件已存在错误”（图8），因此需要用“sudo”来提升权限，命令如下（图9）：

sudo tar -xvf back.tar.gz -C /

该命令执行后，首先会要求输入管理员密码，然后才会正常执行上面的命令。

除了tar外，在Linux下还有许多备份恢复的命令工具，也提供了图形化的备份恢复工具，但是操作都是基于文件性质的。



压缩效率不是很高　　权限不够，恢复出错　　tar命令恢复系统备份

找回老习惯，像Ghost一样完整备份Linux

Linux下的备份绝对会让从Windows转换过来的用户头大，在这些用户看来，基于文件性质的备份只适合重要的工作文档，用于备份系统则不太可靠。当Linux出现故障时，如果系统都进不去，怎么恢复这些文件备份还原系统？还是Windows中用Ghost完整的备份整个硬盘映像比较靠谱。

不过在Linux中类似Ghost备份的工具实在太少了，用户仅有少数的几个选择。比较出色的是UCloner，这是一个针对Ubuntu Linux编写的系统备份、恢复、克隆工具，它可直接将Ubuntu系统克隆到其他硬盘分区，生成“Squashfs”映像文件，也可从映像文件中恢复系统，与Norton Ghost类似。

UCloner有命令行和图形界面两种运行方式，下载最新版安装包“UCloner-10.10.2-beta1.tar.gz”，可以看到这是一个压缩包（图10）。注意不要将文件解压到Fat32分区，否则会丢失可执行权限，导致无法运行。



Linux下的UCloner程序安装包

1.热备份，Linux生成Squashfs映像

与Windows中不同，在Linux中使用UCloner支持热备份，也即是在当前正在运行的Linux系统中进行完整的映像备份。

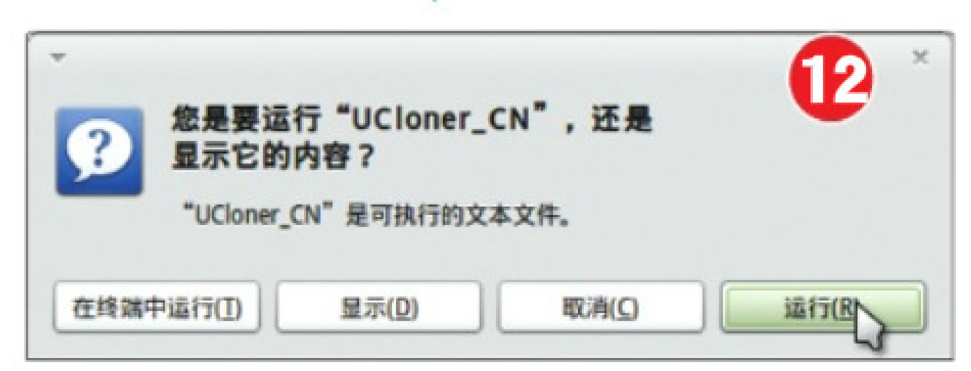
在备份Linux前，首先需要安装“squashfs-tools”（下载地址RPM包：http://pkgs.org/download/opensuse-11.3/opensuse-oss-i586/squashfs-4.0-3.1.i586.rpm.html；DEB包：http://ftp.debian.org/debian/pool/main/s/squashfs-tools/）。以DEB包为例，下载后直接双击，点击“安装软件包”按钮（图11），即可完成安装。

双击UCloner解压目录下的UCloner_CN，点击“运行”按钮（图12），打开UCloner向导对话框。选择“备份”任务（图13），点击“前进”按钮。

在列表框中会列出当前排除备份的文件与目录，包括一些常见的不必要备份的文件夹，如“/proc”“/tmp”“/media”“/mnt”等，以及扫描到的缓存文件等（图14）。可以手工添加要排除的文件夹，点击“估算体积”按钮，估算生成的映像文件体积大小（图15）。



安装squashfs-tools



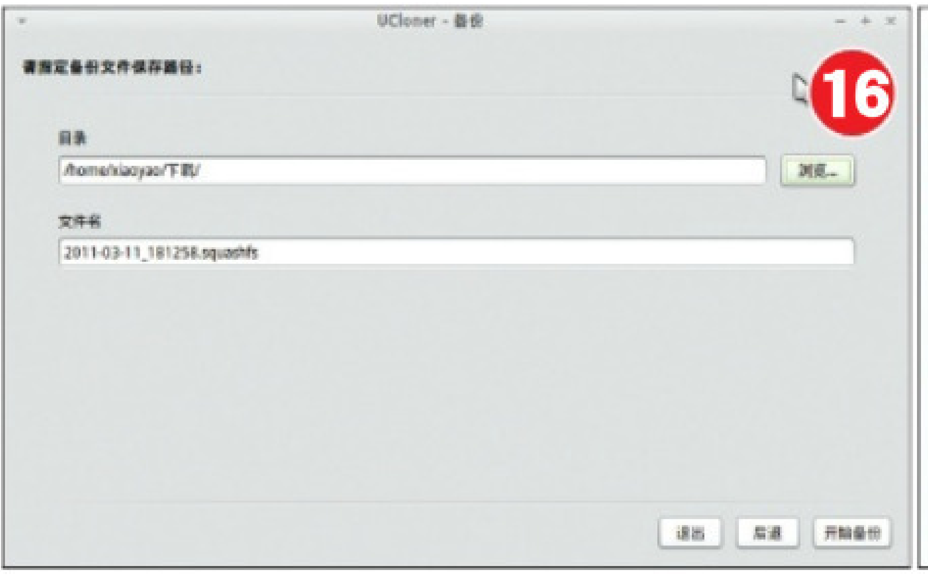
运行UCloner_CN



UCloner任务向导　　排除无需备份的目录文件　　估算映像文件体积大小


小提示： 进行备份时，注意排除一些下载缓存到磁盘上的文件，例如用户名下的“下载”文件夹，/home/*/.aMule/Temp等，否则备份生成的映像文件可能非常大。

然后指定映像文件保存路径（图16），点击“开始备份”按钮，即可对Linux系统进行备份。备份过程中会提醒用户取出光盘等，以免备份一些不必要的文件（图17）。另外，可勾选“备份完后自动关机”，不必长时间等待。



指定备份路径



备份过程中的提示信息

2.自由分区，Live CD恢复系统映像

与Windows一样，不能在当前正在运行的Linux中执行恢复操作，可以通过Live CD引导进入后从映像文件中恢复系统。而且要求Live CD系统必须与要恢复的系统映像版本相同，否则可能导致恢复失败或出现某些奇怪的问题。

运行UCloner后，选择“恢复”任务，指定映像文件的路径（图18），然后进行分区设置。UCloner非常有特色，恢复时的分区设定可与备份时不同，例如备份时没有使用独立的/home分区，但在恢复时可以指定一个。

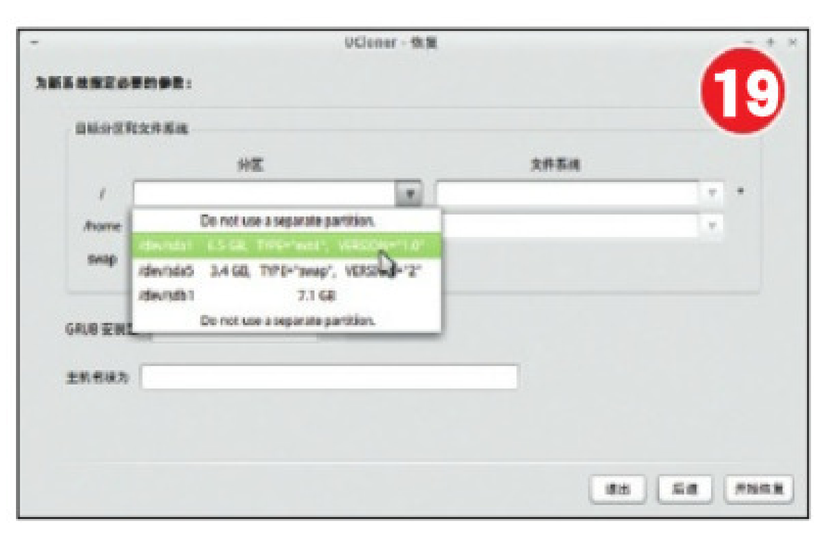


开始恢复任务

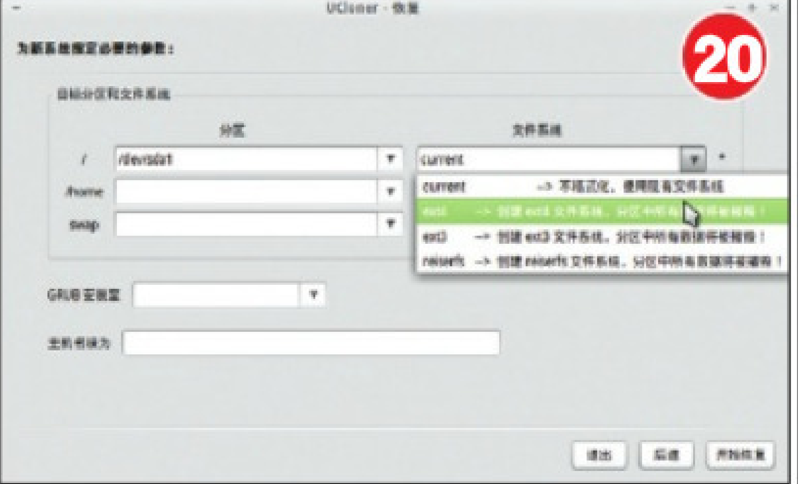
在分区设置中提供了3个可选分区：“/”“/home”和“swap”（图19）。“/”分区及其文件系统是必须指定的，也即是将整个系统恢复到某个指定的分区。而/home和swap则可以留空，表示不使用独立的“/home”或“swap”分区。文件系统可根据情况选择是否格式化（图20）。

“grub安装至”处可选择“留空”，即不安装grub（即系统引导文件），或者指定某个根分区所在的硬盘，即可将grub安装至指定硬盘的主引导记录中（图21）。另外，还可以指定恢复后系统的主机名。

设置完毕后，点击“开始恢复”按钮，即可恢复备份的系统到指定的硬盘或分区中了。另外，UCloner还提供了克隆功能，可实现系统复制或将系统作成Live系统。



选择恢复分区



设置恢复分区文件系统



设置Grub和主机名

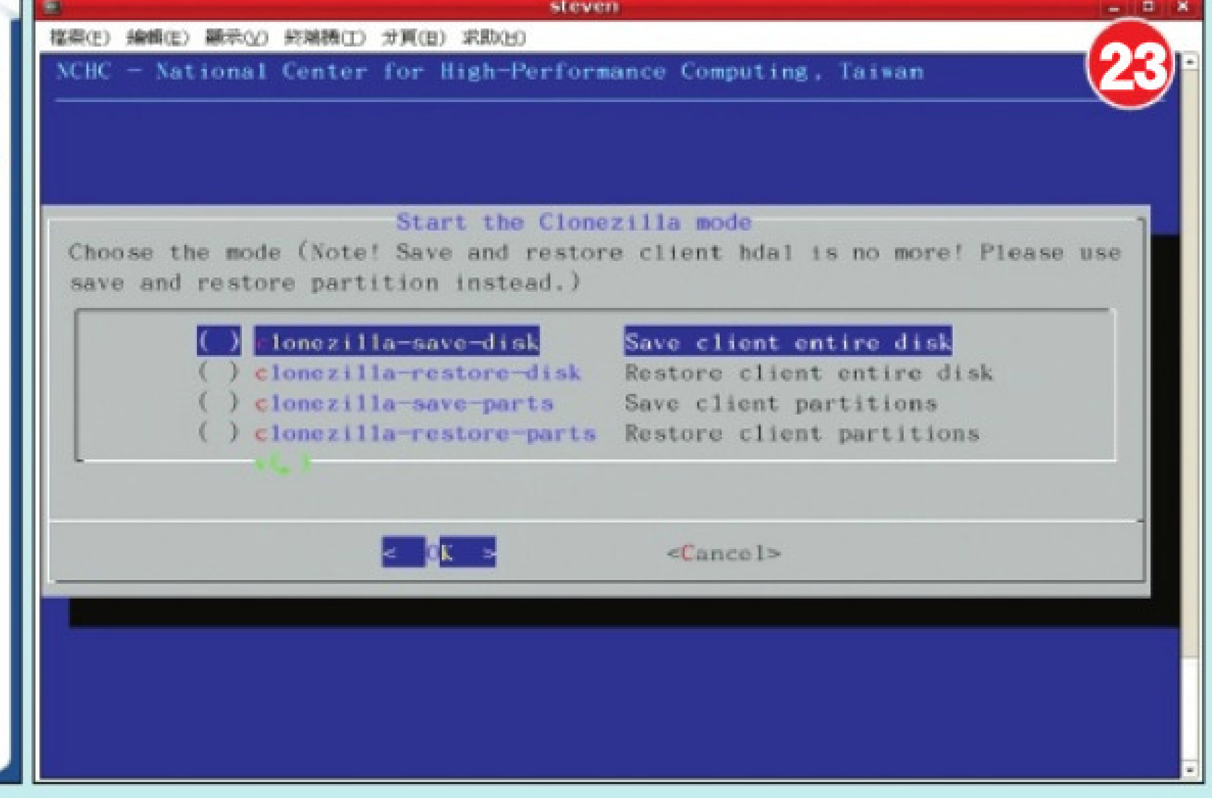
其他Linux下的常用备份软件

“Redo Backup and Recovery”是一个基于xPUD而构建的Live CD系统备份恢复工具（图22），它无需安装即可直接使用，启动速度飞快，ISO映像仅72.4MB。下载并刻录这个ISO到光盘或量产至U盘，就可以用它重启引导系统，对系统进行备份和还原。此外，软件还能恢复已删除的图片、文档等数据。

“Clonezilla”也是Linux下一个很好的系统克隆工具（图23），它吸取了Norton Ghost的优点，不仅支持对整个硬盘进行克隆备份，而且也可以克隆备份单个的分区。它支持克隆GNU/Linux、Windows系统，也可通过刻录Live CD运行。



Redo Backup and Recovery备份恢复系统



支持Linux与Windows双系统的克隆备份工具Clonezilla

小编点评：

许多关于Linux的新手指南，都把Linux系统的备份作为第一重要的工作加以提醒，然而谁也没有简单直接的实现方法。系统的备份实在是太重要了，尽管Linux足够稳定与安全，极少有病毒破坏，但造成Linux不能正常运行的原因却非常之多，例如自动更新升级甚至可能导致个性化桌面与设置丢失，权限设置混乱会造成无法正常安装软件，各种意外也会导致Linux不能正常启动。

然而Linux毕竟与Windows不同，它基于文件的系统性质虽然更先进，但却失去了普通用户需要的易用性，Linux系统的备份与还原并非看起来那么容易。命令行下的操作让习惯图形界面的用户头痛，给人的感觉不像Ghost那么可靠。图形界面操作的UCloner虽然也提供了类似Ghost的镜像备份功能，但不得不重新学习各种陌生的分区设置，而且对难以学会Ghost的用户来说，也许花上不少功夫也不一定能学会UCloner的使用方法。

从“大师”到无从下手，让菜鸟困惑的Linux优化

虽说Linux系统小巧高效，但用久了之后硬盘可用空间也会日见减少，速度渐渐变得缓慢。硬盘上各种垃圾文件以及不需要的软件该如何清除？Windows下有众多唾手可得的优化清理工具，菜鸟也能轻松使用，但到了Linux下，立刻从优化“大师”变成了无从下手……

1.Linux垃圾不多，但总难让人放心

Linux系统运行时不会产生太多的垃圾文件，不过一些缓存文件和无用的安装包等还是应该适时清理的。Linux没有像Windows一样内置磁盘清理工具，需要用户手工输入命令。

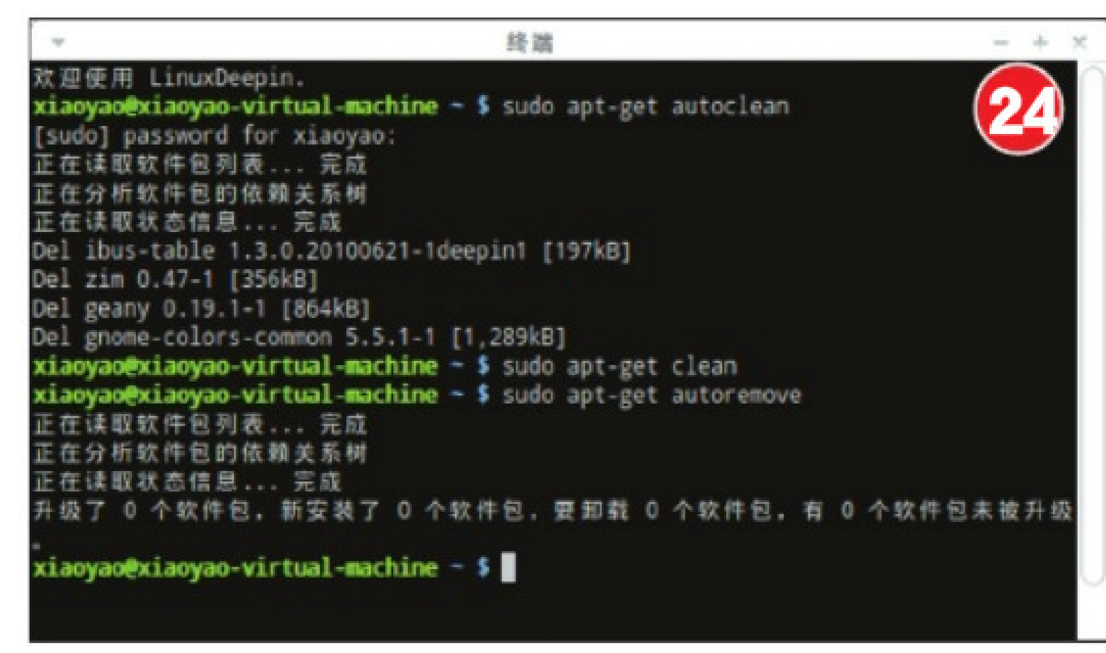
（1）清理系统垃圾

在终端窗口中执行如下命令，可以清理指定的系统垃圾文件（图24）：

sudo apt-get autoclean（该命令可以清除旧版本的软件缓存）

sudo apt-get clean（该命令可以清理所有软件缓存）

sudo apt-get autoremove（该命令可以删除系统不再使用的孤立软件）



清理系统垃圾文件

（2）清理安装包临时文件

Linux是通过包进行软件安装的，安装过程中也会产生一些临时文件。安装包临时文件所在目录是“/var/cache/apt/archives”，其中包含了下载完的临时文件和未下载完的安装包，如果磁盘空间不足，可将该文件夹中的所有文件及子文件夹删除。

系统中存在的内核版本列表

（3）删除多余的内核

Linux中如果设置了自动更新，更新后可能会添加新的内核，导致Grub引导菜单上有许多引导项目，不仅占用磁盘空间，而且使用极为不便，因此需要定期删除多余的内核，我们打开终端执行如下命令：

dpkg --get-selections|grep linux

回车之后即可查看当前系统中存在的内核版本列表（图25），每台计算机的内核列表可能不同。其中带有“image”字符的就是内核名称，这里可以看到此系统中有两个内核版本：2.6.35-22和2.6.35-23。

查看当前使用的内核版本

在删除前先查看一下当前使用的系统内核（图26）：

uname -a

从返回信息中可知当前正在使用的内核版本为2.6.35-23，因此可以删除旧的内核版本。在终端中执行如下命令：

sudo apt-get remove linux-headers-2.6.35-22-generic

即可将旧的内核版本删除并释放相应的空间（图27），一般可释放100MB左右。

卸载旧的内核版本

2.使用BleachBit清理垃圾文件

在Linux中使用软件也会产生垃圾文件，例如浏览器的缓存、Office办公套件的临时文件等。手工删除它们非常麻烦，需要借助工具软件来实现。BleachBit是一款Linux下的系统和软件垃圾清理软件，能够清理缓存文件、隐私文件、网页历史、临时文件以及无效的快捷方式，还能对一些常见软件产生的垃圾文件进行清理，如Adobe Reader、APT、Beagle、Chromium、Firefox、Flash、GIMP等。

安装BleachBit后，点击面板“Application（应用程序）→System tools（系统工具）→bleachbit”，其中有两个快捷方式，选择“chbit as root”，以管理员身份运行BleachBit（图28）。

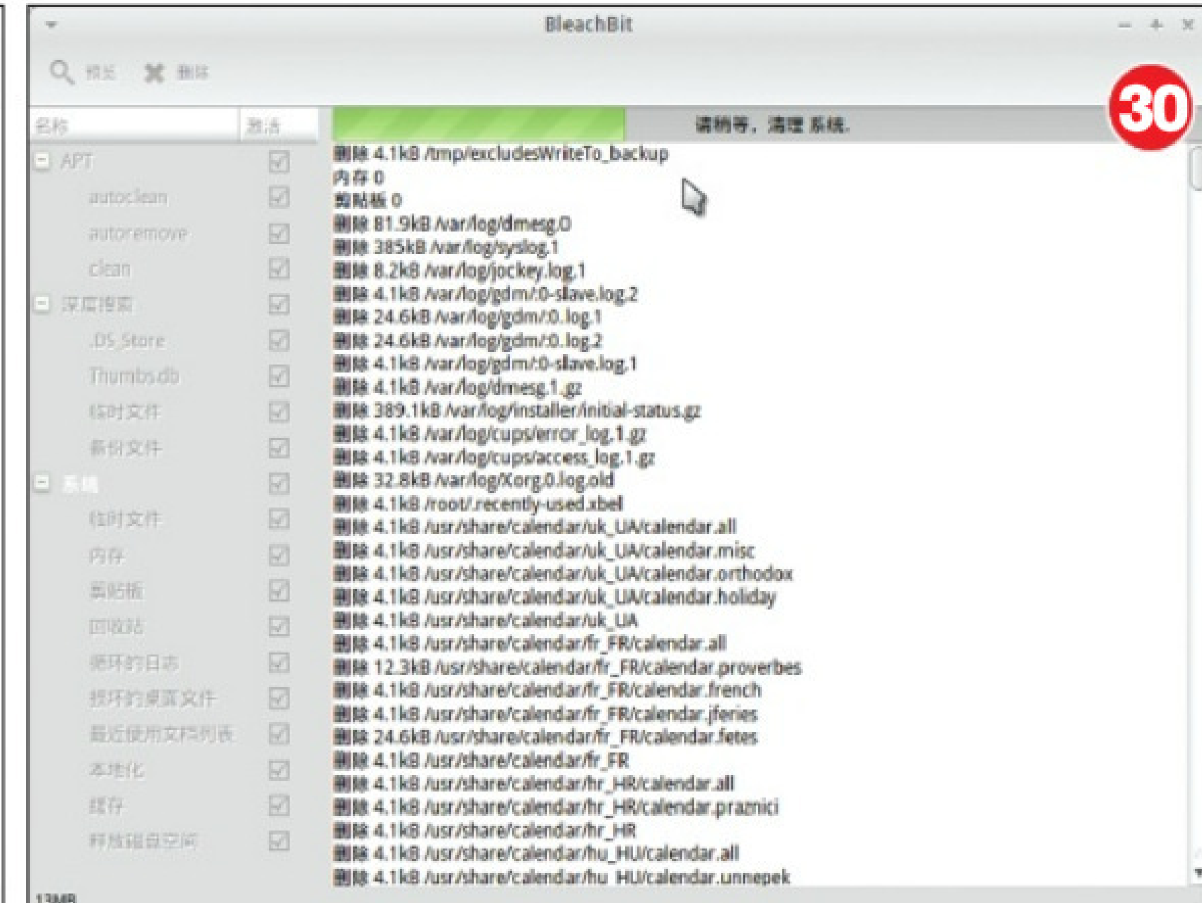


管理员身份运行BleachBit

软件首次运行时会弹出设置窗口，可设置开机自动运行。在“语言”中可设置删除非中文语言包，在“白名单”中则可指定排除某些文件的删除。BleachBit的界面左侧列出了可清理垃圾文件的项目（图29），勾选后点击“预览”按钮，就可以扫描列出详细的垃圾文件内容。确认无误后点击“删除”，即可清空所有垃圾文件（图30）。



勾选清理项目



清理掉垃圾文件

3.高手也抓狂，关于Linux自启动服务的优化

与Windows系统一样，Linux中也有许多随机自启动的服务，但其中许多默认开启的服务一般用户无需使用，所以可关闭它们以提升启动速度和系统执行效率。手工查看和设置Linux服务状态需在终端中执行一个复杂的“chkconfig”命令，操作起来非常麻烦，因此可使用软件优化。这里使用比较常见的一个Linux服务优化软件“sysv-rc-conf”，在终端中执行如下命令进行安装（图31）：

sudo apt-get install sysv-rc-conf

安装完成后，在终端中运行软件优化服务：

sudo sysv-rc-conf

运行软件后显示当前系统中的所有服务状态（图32），可通过键盘方向键移动选择服务，使用“Ctrl+N”和“Ctrl+P”翻页，按下“-”键禁止服务的运行，按下“+”键启动服务，也可直接用空格切换服务状态，最后按下“Q”保存退出。

```
终端
欢迎使用 LinuxDeepin.
xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $ sudo apt-get install sysv-rc-conf
[sudo] password for xiaoyao:
正在读取软件包列表... 完成
正在分析软件包的依赖关系树
正在读取状态信息... 完成
下列【新】软件包将被安装：
  sysv-rc-conf
升级了 0 个软件包，新安装了 1 个软件包，要卸载 0 个软件包，有 145 个软件包未被升级。
需要下载 0B/24.2kB 的软件包。
解压缩后会消耗掉 106kB 的额外空间。
【警告】：下列软件包不能通过验证！
  sysv-rc-conf
忽略了认证警告。
选中了曾被取消选择的软件包 sysv-rc-conf。
(正在读取数据库 ... 系统当前共安装有 85604 个文件和目录。)
正在解压缩 sysv-rc-conf (从 .../sysv-rc-conf_0.99-6_all.deb) ...
正在处理用于 man-db 的触发器...
正在设置 sysv-rc-conf (0.99-6) ...
localepurge: Disk space freed in /usr/share/locale: 0 KiB
localepurge: Disk space freed in /usr/share/man: 0 KiB
localepurge: Disk space freed in /usr/share/gnome/help: 0 KiB
localepurge: Disk space freed in /usr/share/omf: 0 KiB

Total disk space freed by localepurge: 0 KiB

xiaoyao@xiaoyao-virtual-machine ~ $ sudo sysv-rc-conf
```
31

安装运行服务优化软件sysv-rc-conf

```
终端
SysV Runlevel Config   -: stop service  =/+: start service  h: help  q: quit

service      1    2    3    4    5    0    6    S
------------------------------------------------------
acpi-supp$  [ ]  [X]  [X]  [X]  [X]  [ ]  [ ]  [ ]
acpid       [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
alsa-mixe$  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
anacron     [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
atd         [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
avahi-dae$  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
binfmt-su$  [ ]  [X]  [X]  [X]  [X]  [ ]  [ ]  [ ]
bluetooth   [ ]  [X]  [X]  [X]  [X]  [ ]  [ ]  [ ]
bootlogd    [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
brltty      [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [X]
console-s$  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
cron        [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]
cups        [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]  [ ]

Use the arrow keys or mouse to move around.    ^n: next pg    ^p: prev pg
              space: toggle service on / off
```
32

设置优化Linux服务

Linux服务优化不可不知的相关知识

一般来说，在Linux机器上有4项服务是必须保留的。

iptables——Linux下强大的防火墙，上网必需的服务。

network——Linux系统的网络服务，只要上网就必须开启。

sshd——Openssh server，如果系统不是本地操作，而是托管到IDC机房，远程访问机器时需要通过这个sshd服务进行。

syslog——Linux系统的日志系统，系统运行必须开启。

4.降低SWAP分区使用率，提升系统运行效率

内存紧张的年代，在Linux中可通过划分一个虚拟内存SWAP分区，用于缓存临时文件交换数据以提高系统运行效率。但如今普通电脑配置内存通常都在2GB以上，大量的内容完全不需要在Linux中使用SWAP。如果电脑配置有4GB或者更大的内存，同时又划分了一个SWAP分区，那么SWAP分区往往会降低系统运行的效率，此时可以通过降低SWAP的使用率以提高系统运行效率。

在Linux系统文件/etc/sysctl.conf中，有一个可调整的参数“vm.swappiness”，Ubuntu默认是60。这个参数是决定内核将程序缓存在SWAP分区中，还是释放掉部分缓存。将其改为0，表示释尽量放掉部分磁盘缓存，100则表示尽量使用SWAP，可在0至100间调节。可将其调整成0可降低SWAP分区使用率，提高系统运行效率。

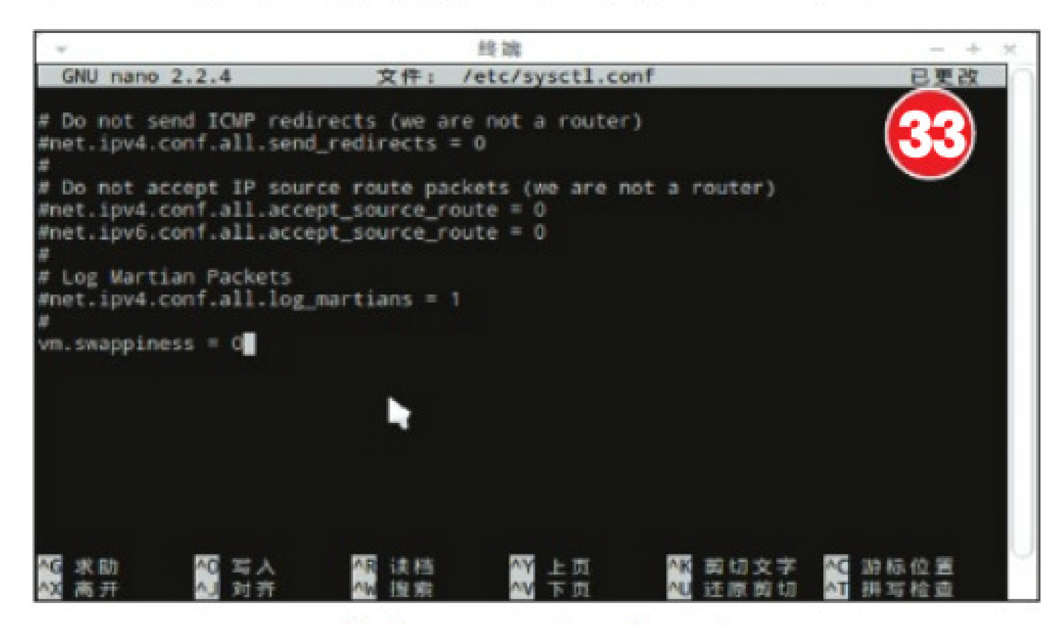
在终端窗口中执行如下命令：

sudo nano /etc/sysctl.conf

在打开的文件内容中找到如下部分：

vm.swappiness = 60

将其值100改为0（**图33**）。如果没有此行内容，可手工添加到文件末尾。按下Ctrl+O保存文件，然后再按Ctrl+X退出，重启系统即可生效。



修改SWAP分区使用率

Linux中IDE硬盘的优化

在Linux中，未默认开启对IDE硬盘的DMA支持，因此需要进行硬盘数据传输优化。但如果使用的是SATA硬盘，则可以不必进行下面的优化操作：

sudo hdparm -t -T /dev/hda （测试硬盘性能）

sudo hdparm -c 1 /dev/hda （使用32bit传输模式）

sudo hdparm -d 1 /dev/hda （使用DMA）

sudo hdparm -t -T /dev/hda （再次测试）

sudo hdparm -k 1 /dev/hda （保存结果）

将其中的“/dev/hda”可换成对应的设备名。

5.优化工具Ailurus，强大但不能一键操作

在Linux系统中也有用于辅助优化系统的工具软件，用于帮助用户快速完成系统优化调节设置，但往往不够直观和全面。例如比较著名的小熊猫Ubuntu增强工具Ailurus，它提供了简单的垃圾清理和虚拟内存优化功能。在“系统设置→内存”项目中将值拖动到“0”，点击“应用”，即可完成虚拟内存SWAP分区使用率的优化（**图34**）。在“清理”功能中，可清除最近使用过的文档记录、图标缓存和软件安装包缓存，以及未使用的软件配置与系统内核项（**图35**）。当执行某项清理后，在右上角处还会弹出对应的终端命令提示。



Ailurus优化SWAP使用率



Ailurus清理系统垃圾

小编点评：

在Windows系统中，有太多的优化软件可以选择。用户无需了解太多的系统知识，也无需手工慢慢配置，只需一键点击，即可自动化完成所有垃圾文件扫描清理以及常见系统项目的优化。

然而转换到Linux系统中，众多的优化调节操作都是在终端下使用命令完成，操作极为复杂难记。即使有一些垃圾清理和优化辅助软件，但同样需要用户手工进行调节操作，众多调节项目的意义也让Linux菜鸟困惑，一项项的手动操作，也不是那么容易的事情。尤其是在Windows系统中应用最普遍的服务优化，在Linux中完全没有简单方便的工具来实现，用户必须了解Linux中各项服务的意义，手工一项项的进行调节设置，这对Linux新手来说，实在是一个不可能的任务，但偏偏这对提升Linux系统的运行效率有着很大的影响。因此对于普通用户，如果选择使用Linux系统，一定要做好十足的心理准备，否则只会自讨苦吃，浪费时间。但换个角度说，如果你非常热爱操作系统，不是单纯地使用，而是想了解它运行的原理，Linux会给你一片广阔的天空。



关键字：转化 文字 语音

编者按：一提到格式转换，大家想到的多是改变视频、音频格式，让它们适应播放需要。那么你是否想过格式转换还有另一种用法，例如把TXT电子书转换成有声读物，或者把电影中好听的歌提取出来变成MP3？这篇文章让我们一起看看一些软件的综合运用，保证你得到前所未有的新感受！

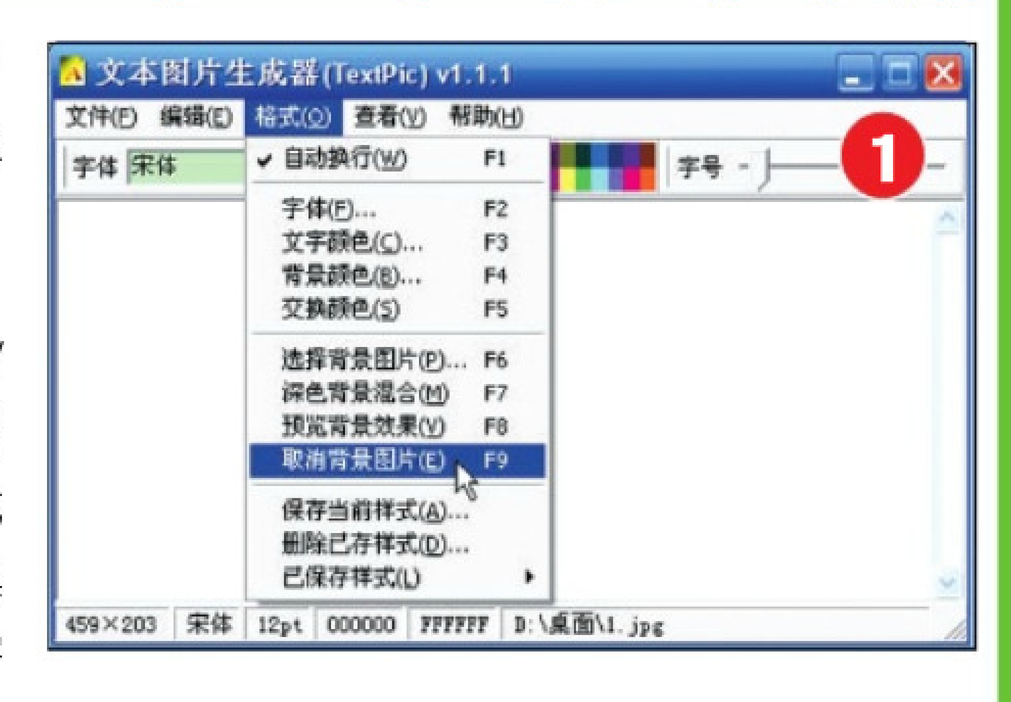
文字转图片，拒绝任意复制

无论作为聊天软件、BBS和微博中的个性文字图片，还是为了保护版权不想让自己的作品在网上被随意复制，甚至用来测试OCR软件的识别效果……我们都需要将文本转为图片格式，这种看似不相关的转换，往往有意想不到的用处。

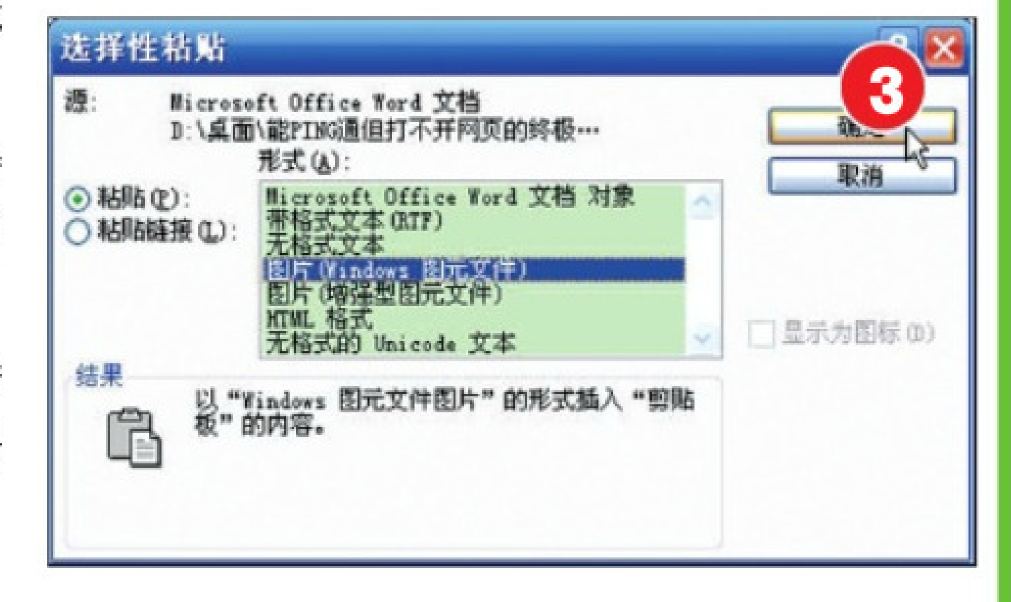
笔者使用一款名为TextPic的软件（下载地址：http://u.115.com/file/f4b4226299），可以将文字转换成JPG、BMP、PNG、GIF等图片格式。它的主界面酷似记事本，可以将文字直接粘贴到软件空白区域中，也可以导入TXT文件，但不支持Word文件。我们将“查看→工具栏”打勾，可以更方便地对字体、颜色和字号进行调整，设置后的文字效果即时生效。背景图片可以在格式菜单中选择，为了方便用户看清文本，导入文字后再次输入或打开文本后图片会隐藏，但实际输出时已包含。若想取消背景图，必须选择“格式→取消背景图片”（**图1**）。软件可生成单张和多张图片，所谓单张，就是把软件当前文本区域内的内容导出为图片，所以当文字稍长并只想生成单张图片时，应将软件界面的边框适当拉大，在“查看→设置图片尺寸”中用户也可以精确地定义单张图片的分辨率。

很多浏览器也有保存网页为完整图片的功能，比如傲游、世界之窗、360浏览器和Firefox中国版，前3款在“文件→页面菜单”里能找到“保存为图片”选项，Firefox中国版可通过“火狐捷径→网页截屏”来实现（**图2**）。受此启发，我们还可以直接拖动TXT文件到浏览器中，再将TXT文字转换为图片。需要注意的是除了傲游之外，其他常用浏览器在打开TXT文件时都会失去自动换行效果。

对于Word文档中的少量文字，微软Office Word本身即可实现转换图功能，复制其中文字后在空白处点击“编辑→选择性粘贴→图片（Windows图元文件）”（**图3**），然后将图片复制保存出来即可。







其实截图是将少量文字生成图片最便捷的方法，除了常用的QQ截图，傲游浏览器也附带了针对网页的截图功能，笔者再推荐一款截图软件“FastStone Capture”，其主界面就是一个快捷工具条，点击上面按钮或自定义快捷键来实现活动窗口、窗口对象、矩形区域、手绘区域、滚动窗口截图等功能，截图默认会在自带的编辑器中打开并可进行简单编辑。用户也可以在“设置→自动保存”中设置图片保存路径（图4），然后在工具条的输出中选择“到文件（自动保存）”（图5），这样截图后就会自动保存到预设路径中了，非常方便。



图片转文本，巧制电子书

随着电子阅读终端设备的丰富，网络上各种格式的电子书资源愈加丰富，了解电子书的制作过程可以让我们更理解这些幕后人士的辛苦工作，如果自己有需求也可制作，笔者在这里介绍其大致过程。

将传统纸质书籍转换为电子书，我们可以使用扫描笔、扫描仪＋OCR软件，扫描笔能将书上的文字直接转为电子文档（图6），缺点是得逐行扫描速度很慢，适合文字不多时的情况。书本扫描仪能够较好的解决书脊黑影的问题（图7），扫描出的图片可以通过自带软件或第三方软件，比如用小巧的FreePic2Pdf制作成PDF格式电子书（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/70313.htm），不过用户手中有相当一部分阅读设备并不支持PDF格式，需要用OCR软件将图片中的文字识别出来。

常见的OCR软件有汉王、尚书、清华紫光、赛酷、Microsoft Office Document Imaging等，这里推荐汉王OCR，扫描完图片或打开图片后，根据文字内容在“文件→系统配置”中选择相应的语音（简体、简繁混合和纯英文），点击工具条上的“开始识别”按钮，软件上方即会出现识别的文字内容，点击某个文字后会在软件上方出现原图内容以及识别的候选文字（图8），方便用户编辑校正，最后点击“输出→到指定格式文件”将文本保存，如直接关闭软件则会在桌面上自动保存为TXT文件。

目前一般的OCR软件只能是作为辅助，用户初次使用时遇到识别率低、错别字多的问题是不可避免的，这往往也是用户放弃扫描的原因，当然在这一过程中也会获取得一些使用OCR的技巧，熟练后可有效减轻后期校对工作。不论如何，耐心认真的态度是必须具有的。





最常见的书脊黑影



文字转语音，有声读物随手得

如果你喜欢网络小说，那么也一定不会对有声版读物陌生（图9），很多用户因为工作生活习惯偏爱有声小说这种形式，但不是每种小说都有语音版，我们可以通过某些软件将其转为音频拷到播放器上收听，网络上许多有声小说网站的资源就是通过这种方法制成的，虽然比不上真人朗读，但效果也可以接受。对于文字工作者来说，当进行稿件的校对时，也可以通过这些软件将文字直接读出来，效果也一定比默读检查要好一些。



常见的语音软件有“随读”“听网页”“中英文朗读专家”“文语通”等，但语音朗读引擎才是提升朗读效果的技术核心，其中“随读”“听网页”和“中英文朗读专家”使用微软中文语音支持库（Microsoft Simplified Chinese），用户也可另外安装“NeoSpeech”（下载地址：www.verycd.com/topics/145046）和“ScanSoft”语音引擎（下载地址：www.hiwn.com/cytools/ScanSoft-MeiLing-ChineseMandarinVoice.rar）以获得更好的朗读效果，语音引擎

安装后在软件中可以自由切换。“文语通”则使用科大讯飞自己的语音引擎，并且不能更换。这里以“随读”为例，软件能够打开TXT、DOC等格式文档，点击播放按钮后软件即可开始朗读，同时文字在文本显示框中也会以卡拉OK歌词的方式呈现，用户可以直接拖动进度条定位到需要朗读的位置。点开语音设置按钮可以对语音引擎、生成的音频文件码率、朗读音量和朗读速度进行快捷设置（图10），码率使用默认的“16kHZ 16bit Mono”即可达到较好效果，软件的朗读音量偏小，建议将音量直接拖到最大，更改设置后需重新朗读文档才能生效。该软件生成音频文件很简单，点击高音谱号按钮旁边的下拉箭头，选择“导出MP3或WAV”（图11），然后点击高音谱号按钮输入文件名并选择保存路径即可，该软件在笔者的AMD 速龙Ⅱ ×2 245、2GB DDR3电脑上生成15分钟的MP3文件大约花了40秒，期间CPU占用较高，在40%以上。



综合来说，科大讯飞的“文语通2.0版”的语音效果更好，朗读很自然，但650MB的安装程序不利于用户下载体验，而且版本越高文件越大。软件本身不带音频输出功能（图12），需要另外下载插件来实现。“ScanSoft”和“NeoSpeech”语音引擎文件较小，分别为38MB和194MB，其阅读效果基本能满足用户需求，适合一般用户使用。（注：安装的语音引擎在操作系统的“控制面板→语音→语音选择”里也可以找到。）

语音转文字，说话即打字

有些电影中，我们会看到片中角色对着电脑或某些设备直接说出命令，这些机器立即执行的神奇场面。这不是天方夜谭，而是语音识别技术带来的变革。在现实中，语音识别技术还处在不断完善走向成熟的阶段，但这不影响我们普通用户体验这一新技术。Windows 7的用户可以使用自带的语音识别功能进行一些简单的命令控制，相信大家已经尝试过了。这里笔者介绍的“IBM语音识别系统”则侧重于将语音转化为文本。

这里以V9.1版为例（下载地址：www.verycd.com/topics/26884），安装程序如果用WinRAR打开会提示“数据损坏”错误，使用DAEMON Tools之类的虚拟光驱软件加载即可正常安装，期间必须重启电脑。第一次运行程序会进入音频设置向导，用户需要进行麦克风类型选择、录制噪音、朗读并调整音量等步骤（图13），还会给出录音质量评价，之后进入语音分析向导，软件会让用户朗读一小段话并创建个人语音模型（图14），完毕后会提示用户是否进行语音分析，这里如选择“以后再做”则能够打开软件主界面并正常使用了，但经笔者测试，这时的语音识别率非常低，强烈大家选择“开始录音”，软件会给出4段长短不同的文章（图15），全部阅读下来大概需要一个小时，笔者使用时朗读了两篇文章，识别率已有了大幅提高。软件主界面就是一个在桌面顶端或底部的工具条，点击“ViaVoice→听写到→语音板”，软件会打开一个类似写字板的窗口（图16），直接说话即可看到文字随之呈现，暂时停止录入时可以点击工具条上的麦克风按钮。软件同样支持在别的程序中语音输入文字，比如打开记事本、网页，然后点击“听写到→当前应用程序”即可。





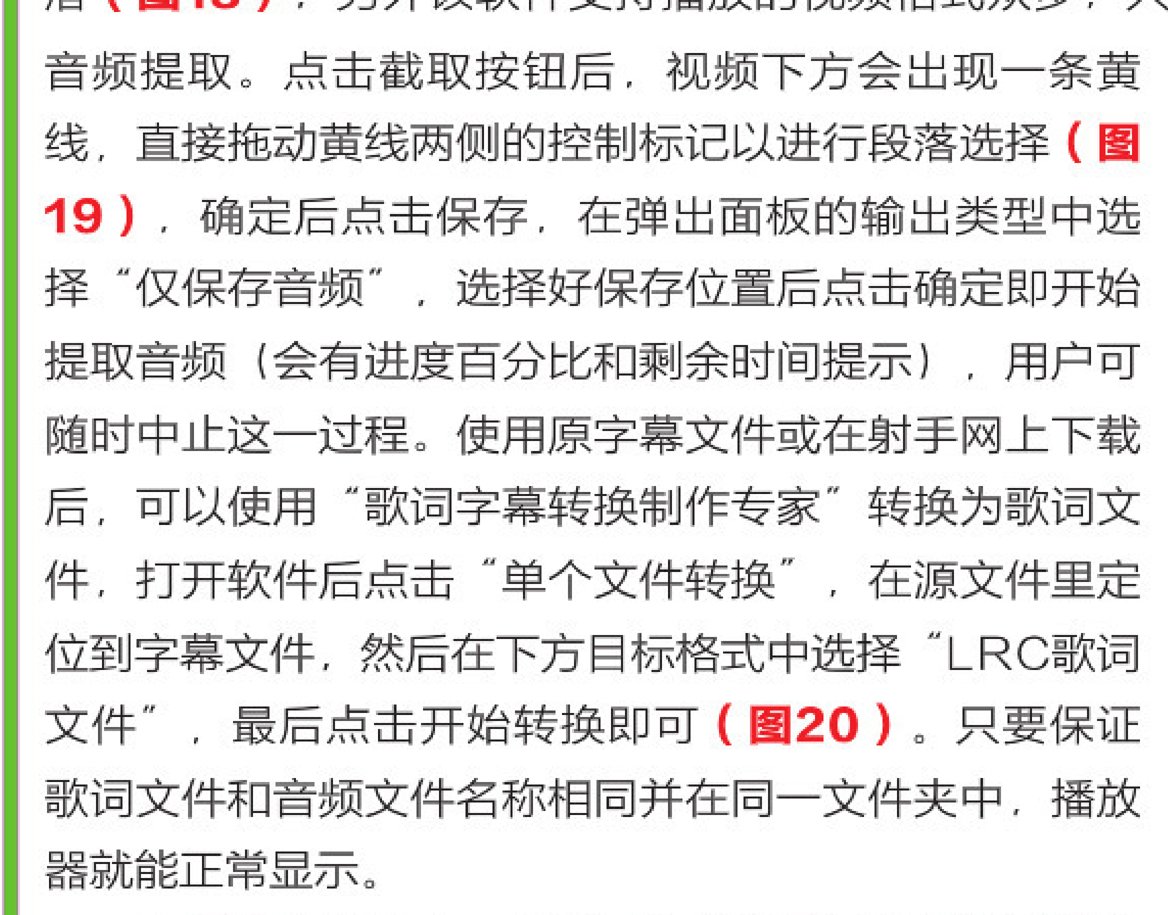
注意在说话时应尽量保证吐字清晰，并按照之前语音分析时的语调和语速来说。完整的说完一句话和安静的环境，这两点对提高识别率有很大帮助。“逗号”“句号”必须说出来才能显示，用户可以配合键盘录入来加快速度。更换使用者后，软件需要再次进行朗读和语音分析以确保识别率，点击“ViaVoice→用户选项→ViaVoice选项→用户”，在语音模型下点击“增加/修改”（图17），输入新用户名后就和之前的步骤相同了，语音分析完毕后在语音模型里选择相应的用户名即可。笔者使用的是4年前20多元人民币的低端麦克风，识别效果已经比较理想，用户使用目前的麦克风设备应该能达到更好效果。



视频转音频，电影变好歌

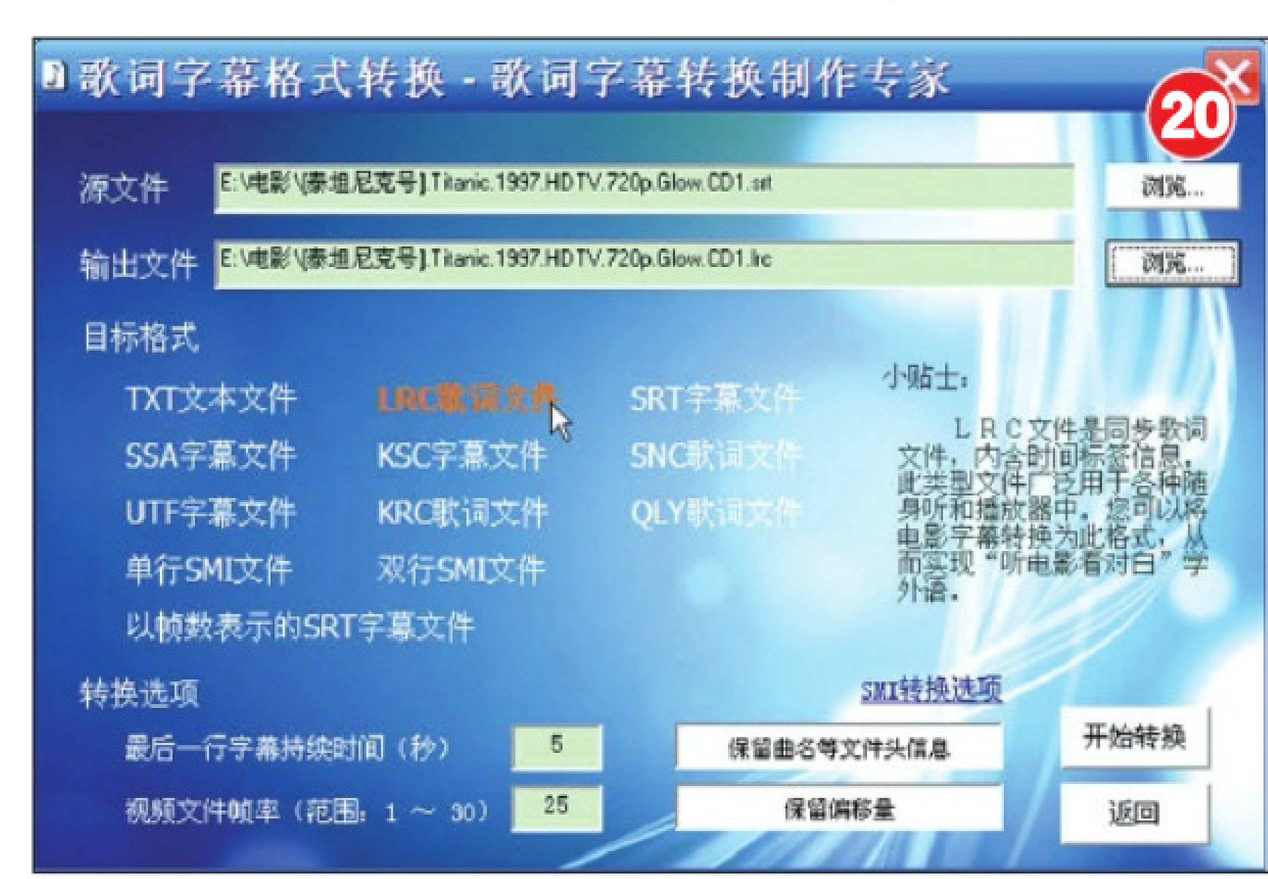
你非常喜欢视频中某段对白？或对片中音乐情有独钟？如果找不到音频的下载地址，就来一起动手吧！我们可通过一些软件将视频中的音频部分或全部音频提取出来，对于想练听力的朋友还能在播放器上看到“歌词”。

笔者选择的软件是QQ影音，其自带影音工具箱的截取工具能够让用户自由地选择视频段落（图18），另外该软件支持播放的视频格式众多，只要能够播放的电影，基本上就能进行音频提取。点击截取按钮后，视频下方会出现一条黄线，直接拖动黄线两侧的控制标记以进行段落选择（图19），确定后点击保存，在弹出面板的输出类型中选择“仅保存音频”，选择好保存位置后点击确定即开始提取音频（会有进度百分比和剩余时间提示），用户可随时中止这一过程。使用原字幕文件或在射手网上下载后，可以使用“歌词字幕转换制作专家”转换为歌词文件，打开软件后点击“单个文件转换”，在源文件里定位到字幕文件，然后在下方目标格式中选择“LRC歌词文件”，最后点击开始转换即可（图20）。只要保证歌词文件和音频文件名称相同并在同一文件夹中，播放器就能正常显示。



在下面的图表中，笔者另外给出了其他音频提取软件，操作简单这里不再赘述。总体来说，各款软件的提取速度都很快，但对于MKV格式文件的提取速度较慢且对电脑配置要求较高，“MKVextract”生成的完整DTS音频文件巨大，笔者从8GB的《变形金刚2》中提取出了1.6GB的DTS文件。





软件	支持格式	段落选择	提取音频格式
QQ影音工具箱截取	绝大多数格式	√	MP3、WMA
QQ影音工具箱转码	绝大多数格式	×	MP3、WMA
AVI MPEG WMV RM to MP3 Converter	AVI、RMVB、WMV等，不支持MKV、FLV	√	MP3、WMA、OGG、WAV
MKVextract	MKV	×	DTS
FLV Extract	FLV	×	MP3
月亮flv转mp3	FLV	×	MP3
千千静听	AVI、RMVB、WMV等，不支持MKV、FLV	×	MP3、WMA、WAV



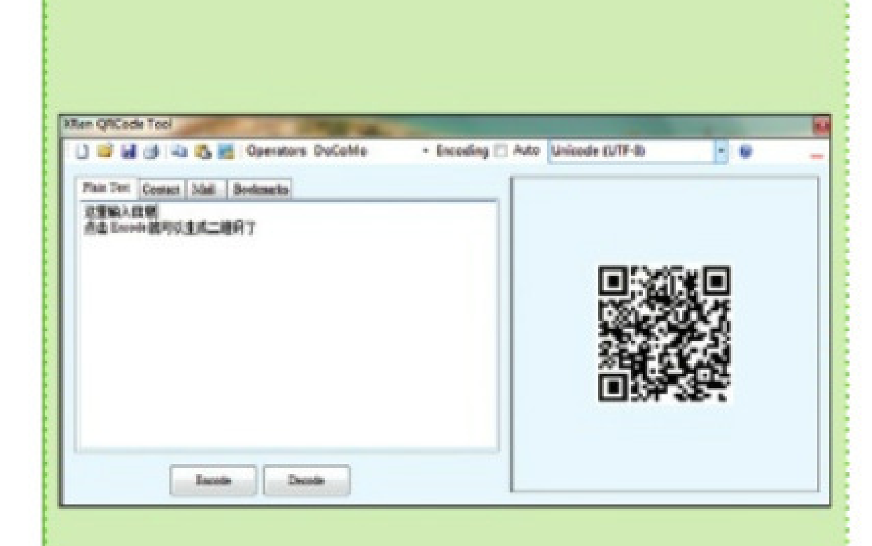
“让生活更有尊严，让电脑更有品位”，这是笔者常和朋友说的话。但渐渐发现，电脑城装机商为了省时间，只给用户装固定的几款软件，大家用来用去也没脱离那个古怪的圈子。说实话，笔者早已有心无力，不想改变周围人了，因为使用习惯让一旦形成，多数人很难主动做出改变。学校里曾流传着一个笑话：一个MM买了台笔记本电脑，用得挺好，突然有一天不能聊天了，她想：“那就只上网吧”；又过了几天不能上网了，她又想：“那就只看电影吧”；再过了几天电影也不能看了，“哦，还能听歌”；最后声音也没了，这位MM突然想起来该找人修理下了……

■小众软件 夸影

二维码生成与扫描工具——XRen QR Code

□大小：0.83MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.touchupsoft.com/xrenqrcode



手机应用的二维码越来越流行，我们经常看见电影院里放着可以兑换二维优惠码的机器，只要一扫，就能将手机积分兑换成电影票，着实方便。而二维码在信息传递方面更显其特点：快捷，信息量大，不需要记忆。XRen QR Code就是这样一款可在电脑上使用的二维码生成与扫描工具。使用XRen QR Code，我们能制作非常详尽的商务名片信息、电子邮件地址、网址书签、短信息以及普通文本。注意在输入中文信息时选择“UTF-8”国际编码，这样不会出现乱码。点击软件左上角类似截图的按钮，就可截图扫描二维码图片。二维码的用途更多集中于手机，但如果你的手机没有二维码识别程序也没关系，只要有摄像头，将发现的二维码拍摄下来，回到家里再用XRen QR Code扫描，就不会错过任何有用信息了。其实我们完全可以把制作好的二维码印在T恤上，或许能帮你找到志同道合的朋友！

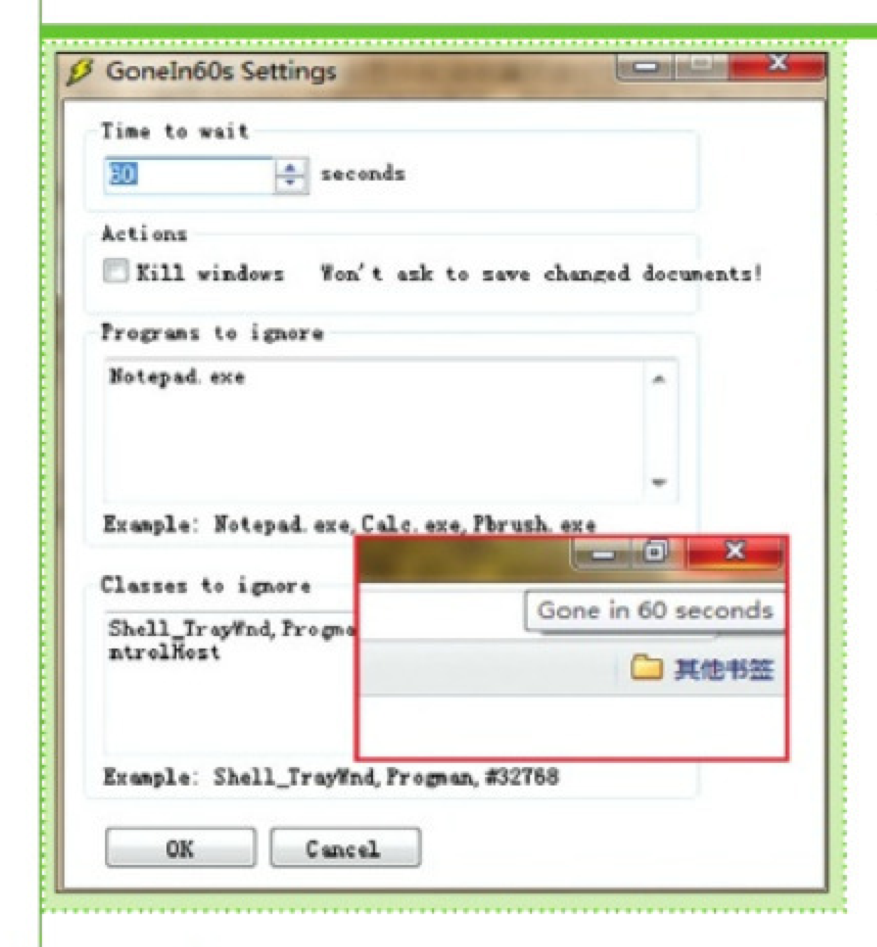
给你的电子邮件地址穿上隐形衣——EmailCloaker

□大小：450kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://cloaker.xinbox.com

经常收到垃圾邮件吗？广告、股票、减肥……每次打开邮箱都想把它“格式化”。现在各大电子邮件服务商都宣称可以有效预防垃圾邮件，但我们需要从源头解决这个问题，因为很多程序每天不停地扫描着网上的Email地址，然后再向它们发送垃圾邮件。如果软件扫描不到你，收到垃圾邮件的几率就小了很多。EmailCloaker通过将Email地址进行特殊处理，让垃圾邮件程序无法识别来达到隐身的目的。EmailCloaker有3种处理方法，其中第一种需要注册网络，另外两种JavaScript与HTML方式则无需注册，笔者建议选择HTML方式，浏览器对它的兼容性更好。在“EmailAddress to Cloak”处输入你的真实Email地址，然后在“Cloaking Method”处选择“Simple HTML Cloak”，最后点击“Generate”，如果不放心还可点击“Test”测试。生成的代码是链接形式，复制到网站上可点击。有时候我们又需要进入邮箱地址，那也容易，仔细观察代码，找出“>”与“”中间的部分（以“&”开头，“；”结尾），就是我们的加密型电子邮件地址了。将这部分代码发布到网上，你的邮箱地址就隐身了。

生成的代码



给你60秒后悔药——GoneIn60s

□大小：205kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.donationcoder.com/Software/Skrommel/#GoneIn60s

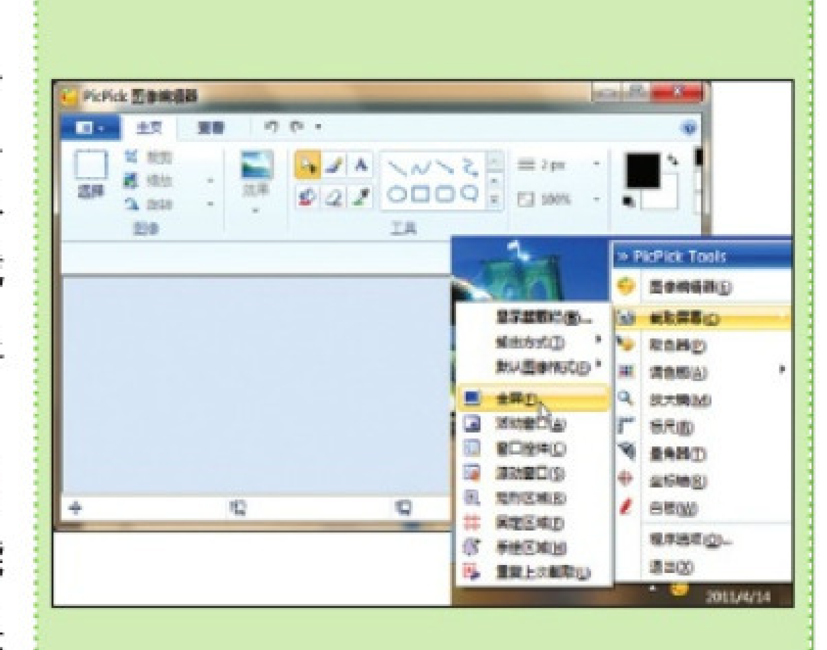
满意地关闭软件后，突然心中暗叫：“不好，还未保存！”，无奈工作成果已消失了。最难过的是点击了浏览器的关闭按钮，可是某个页面中还有几个没发的帖子……这款软件给你一颗有效期60秒的后悔药。GoneIn60s在后台执行以后，随便移动到哪个程序的关闭按钮上，都会出现“Gone in 60 seconds”的提示，此时放心点击关闭吧，程序在GoneIn60s的控制下不会真正的关闭，而是隐藏进了系统托盘中，只要在60秒内右键GoneIn60s都可以恢复刚才的程序状态。如果觉得60秒还不够就改成120秒吧，软件支持自定义时间，并可选择关闭前是否提示保存。怎么样，世界上还是有后悔药的吧！

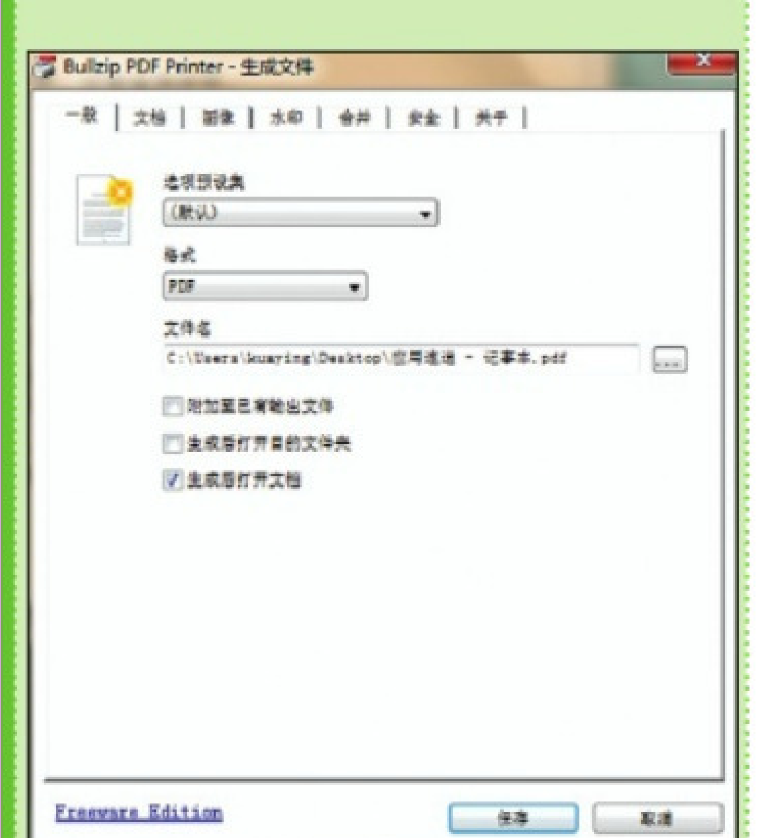
小巧免费又全能的屏幕截图工具——Picpick

□**大小：**6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.picpick.org

截图工具历来存在一些大牌，如HyperSnap、FastStone、SnagIt等，Picpick只能算小字辈，这款2008年才诞生的软件最初容量只有不到1MB，就已经做到了包括截图、编辑、尺子、取色、调色板、放大镜、坐标、量角器、白板等功能，并且还支持双显示器、延时截图。最近刚刚更新到了3.0.3版，体积也增加到了6MB，但依旧小巧迅速。它支持浏览器滚屏截图，对图片进行特效处理及微调，截图后可迅速上传至FTP并复制网址，还支持分享到Facebook、Twitter等主流社交网站。软件能将截图分享给朋友，并能发送至Office文档，对很多用户来说省去了复制粘贴的麻烦。每个单独的功能都可设置快捷键来操作，总之几乎将截图相关功能来了个大集合，却一点没有影响软件的整体效率，非常值得使用。





虚拟PDF打印机——Bullzip PDF Printer Free Edition

□**大小：**4.36MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.bullzip.com/products/pdf/info.php

PDF良好的可视效果、内嵌字体、版权保护等特点使它成了网上非常受欢迎的格式。Bullzip PDF Printer是一款免费的虚拟打印机程序，它与收费版相比精简了一些高级功能，不过对于普通用户影响不大。如果你想让自己的作品以自定义的版式分享给别人，把文件保存为PDF格式吧！

这款软件会在Windows中添加虚拟打印机，任何支持打印功能的程序中都可使用。软件支持Windows 7、WinXP等操作系统，并可在64位系统中运行，制作成的PDF文档在你的电脑中显示成什么样，在别人的电脑上也会完全一致。安装该软件后，点击打印按钮，选择“Bullzip PDF Printer”就会出现保存界面，你可对PDF进行设置，包括作者、标题、质量、关键字等信息，以及添加水印功能，还可以将生成的PDF与另外一个PDF合并，甚至将另外一个PDF文件当作背景进行合并。

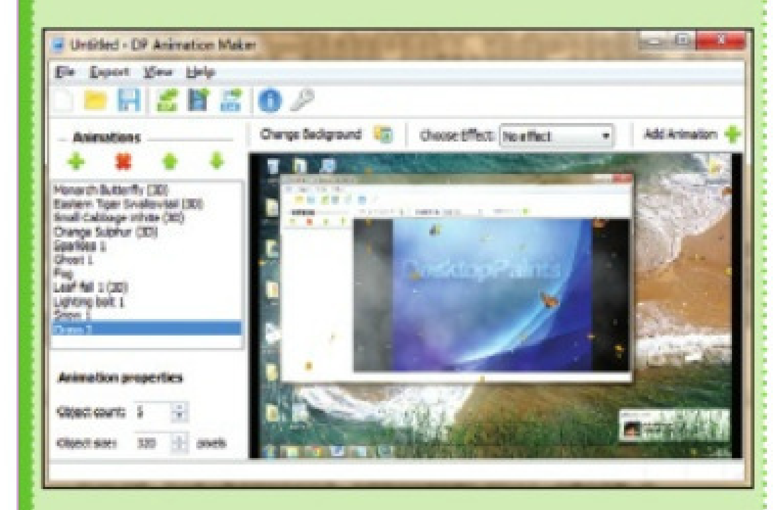
空中连接，将当前网站发送到另外一台电脑——AirlinkApp

□**大小：**1kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://airlinkapp.com

这是一个依托于互联网的应用，可将网址快速在不同设备间转发。首先安装AirlinkApp，再打开http://airlinkapp.com/页面，点击右上角的“INSTALL”按钮，在新页面中将“Step1”中红色的“this button”按钮拖动到浏览器的书签栏，这个按钮就是发送按钮。“Step2”中，复制其中的http://j.mp/xxxx链接，把它在你需要发送到的电脑或智能手机中打开，然后添加到书签栏就完成了安装。使用时需先在手机上打开刚刚加入书签的页面，再回到电脑，打开需要发送的网页，点击发送按钮，等待几秒钟，你的手机上就会打开那个页面了，以后重复这个过程即可。该应用同样适用于电脑与电脑之间，并没有距离限制，只需要连接互联网，这就是“云”概念带给我们的好处。





创建精美动画图片——DP Animation Maker

□**大小：**8.58MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.animationsoftware7.com

看到网络上流传着许多漂亮的GIF动画，想没想过自己也制作一个？这款软件定会让你满意，它不仅完全免费，而且功能强大、操作简单。你可以创建动画网站，并且每张制作出来的动画都是唯一的。首先用它打开喜欢的壁纸或照片，然后在左侧添加想要的动画效果，有不同颜色的蝴蝶、闪光、鬼怪、烟雾、落叶、雪、气泡等默认动画，用户还可以设置大小、速度、数量，并能导入其他GIF动画。但注意不要添加太多的效果，否则会使制作出的GIF文件体积过大，不便于传播。设置好动画后，就可以选择导出GIF或者视频格式，如果想直接运行，还可导出为EXE可执行文件。P



相对而言，国产软件的界面往往不美观，有些做工还比较粗糙，甚至没有任何美化，而外包出口的软件又都很漂亮，这是为什么？笔者认为是很多原因造成了今天的结果，比如市场环境、收入水平、思维意识等等，也可能是很多作者并没发现同样功能的软件，只要外观能更精美一些，软件的销量也跟着好起来了……

■小众软件 夸影

通过摄像头用手势来控制PPT演示——QQ手势达人 for PPT

□**版本：**1.0 □**大小：**2.8MB □**授权：**免费软件 □**作者：**QQ实验室 □**平台：**WinXP/Vista/7 □**注册费用：**无

□**未注册限制：**无 □**主页：**http://labs.qq.com/labs/qqgesture.shtml □**下载注册：**http://labs.qq.com/labs/qqgesture.shtml



说明：笔者一向不愿介绍腾讯的产品，一是其过于大众化，二来也缺少创新，但这次QQ实验室推出的“QQ手势达人 for PPT”不同于以往的产品，非常有创意。该软件通过普通摄像头来进行手势控制，目前仅支持控制Office Powerpoint软件，并需要Office 2007以上版本。软件执行后会自动开启PPT软件，这时需要手动开启一个文件，然后“手掌→变拳→移动”，即先将手掌置于摄像头区域，待软件识别后变成拳头，就可以用手势控制PPT了。软件目前提供了PPT启动播放、上翻页、下翻页、结束播放4个常用手势命令，出现功能导航后，上下左右移动就可以控制了。

点评：抛弃从电脑诞生之日起就一直使用的键盘和鼠标，完全由手势控制演示，不想试试吗？

只译你不懂的——有道网页翻译

□**版本：**2.0测试版 □**大小：**网页版 □**授权：**免费 □**作者：**网易公司 □**平台：**各大主流浏览器 □**注册费用：**无

□**未注册限制：**无 □**主页：**http://fanyi.youdao.com/web2 □**下载注册：**http://fanyi.youdao.com/web2

说明：类似“网页翻译”这种全文类型的机器翻译，在不少用户的心目中实际有点“鸡肋”，因为其智能程度尚与人工翻译有较大差距，那些有一定外语基础的用户，他们经常遇到的问题并不是句式，而是一个个不曾谋面或是旧人相见不相认的单词，因此很多用户宁愿使用“即指即点”的方式，也不愿意直接查看全文翻译。而最近网易有道发布的这一款新的工具，则在这方面做出了突破。该工具的使用方法很特殊，它会根据用户对自己外面单词水平的设定（分为“专家”“进阶”“入门”等3级），而智能判断哪些单词需要翻译。经这样的判断之后，你看到的网页仍然会保持原来的句式，但是你会发现那些自己不会的单词，软件已经自动将其中文语意在单词后括号标注。当然，该软件也能完成全文翻译。注意该软件使用的是JTR（Javascript TRanslate）技术，即在网页上直接用JavaScript语言内嵌翻译，因此使用时应将该软件的链接收藏到浏览器的标签栏（请参考下载地址中的使用提示），当需要翻译时，直接点击该标签就能调用翻译功能。



点评：非常有创意的一个设计，值得每位会接触英文网页的用户收藏使用。



新一代工作IM——MSNLite

□**版本：**1.9 □**大小：**6.1MB □**授权：**免费软件 □**作者：**Lite工作室 □**平台：**WinXP/Vista/7

□**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://msnlite.org □**下载注册：**http://msnlite.org/download

说明：MSNLite可使用你的MSN账户直接登录MSN，软件还特别声明，它并未经过服务器中转，而是直连微软MSN服务器，能保证信息安全。其主要功能有：1.消息回执及自动备份，发送给对方的消息可收到回馈；2.将聊天记录加密存储于网络，无论在哪里登录都可以同步到本地，随时查阅历史聊天记录（注：聊天记录保存于国内服务器）；3.如果聊天双方都使用MSNLite，可以通过它实现双向加密，避免消息被黑客截获利用。

点评：“麻雀虽小五脏俱全”，这是对MSNLite比较中肯的一句评价。



掌上设备拥有几个无与伦比的优势，最主要的还是它便于携带，再加上越来越好的性能和3G网络支持，给移动平台的LBS（Location Based Service，基于位置的服务）应用创造了肥沃的土壤，只要谁拥有好的创意，再精确地找到用户群，通过不断扩大影响力，盈利就只是时间问题了。

■辽宁 马卡

一起聚会吧！——玩聚Let's Powwow

玩聚Let's Powwow是一个基于iOS和Android系统上资讯和社交应用，它能方便地提供周边娱乐消费场所资讯，告诉你哪里最受欢迎，哪里有优惠活动，同时还提供丰富的文化娱乐活动信息，让你了解好友的动态并与之互动。与其他同类LBS应用不同，玩聚Let's Powwow没有把注意力放在“签到”功能上，而是更多地关注用户“喜好”，用户通过选择是否“喜欢”这个场所，从而影响场所的排名和影响力，而如果用户选择了“喜欢”，就有机会获得该场所提供的优惠。在此基础上，玩聚将产品核心功能定位在“场所”“活动”“玩聚券（优惠券）”和“好友”，每个功能独立存在又相互渗透，用娱乐消费资讯带动社交，同时通过社交网络又可以即时分享生活资讯内容，以满足人们的长期需求。该应用的另一特点是它拥有中英文双语系统，可根据手机使用的语言系统进行切换，为生活在中国的外国人提供了非常便利和即时的资讯。

点评：“中国人和外国人一起用”是这款应用的特点，你可以看到许多国际友人的留言和照片。软件的信息全面丰富，更重要的是融合了社交功能，尤其适合生活在城市中的时尚青年。



除了LBS应用的功能外，软件更专注于社交

激发全部灵感——Photoshop CS5的3款iPad应用



3款软件让iPad更有价值

在新的SDK中，Adobe为他们的开发者提供了一套API，用于开发Photoshop CS5的平板应用，此外他们还发布了3款非常实用的小工具：“Color Lava”“Eazel”和“Nav”。它们都应用了新的“Photoshop Touch API”，通过TCP协议连接桌面的Photoshop CS5，让iPad成为一个拓展工具，成为你创作时的得力助手。

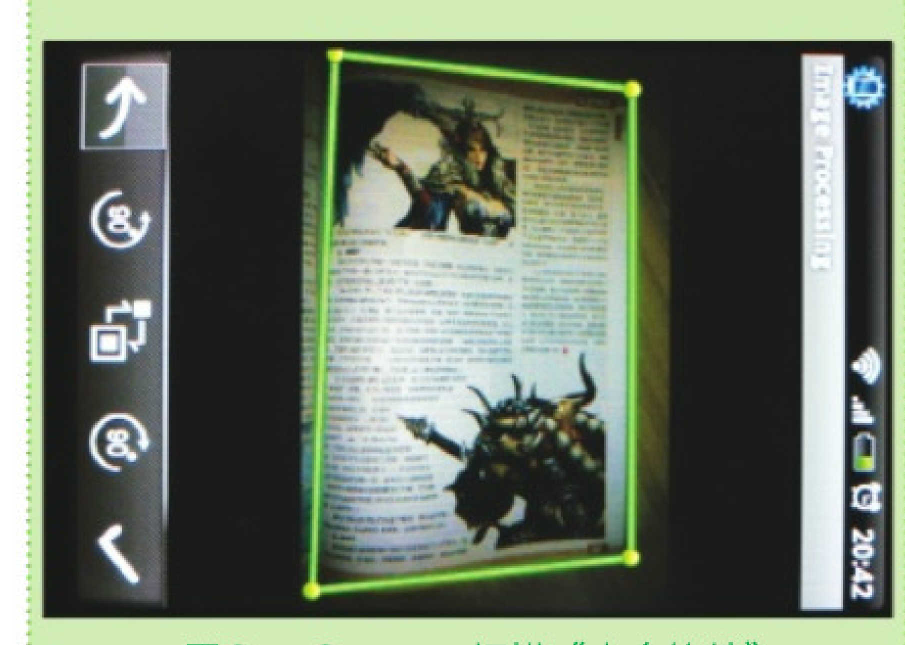
Color Lava可让iPad变成调色板，你可以用手指混合各种颜色，找到最满意的色彩，之后点击一个按钮，软件就会把它自动发送到桌面Photoshop CS5中的自定义调色板里，非常方便！你还可以用Email把调整好的多个颜色发给朋友，他们也可以再次编辑后发送回来；Eazel用来创作，可以编辑当前图层，当你将5指都放在屏幕上时，软件会分别在指尖显示出功能，如果要使用其中一个，只要让其他4指离开屏幕即可；Nav让iPad成为一个专门显示工具栏的扩展屏幕，还可以用它来打开文档，分享文件。

点评：如果你在使用Photoshop CS5并拥有iPad，一定要尝试下这3款小应用，会让你的工作效率大幅提升，随时都能让灵感得到实现。

Android手机变成扫描仪——CamScanner

如果想把书籍做成PDF电子书，一种方法是扫描图片再逐张调节明暗度、裁剪、变形后再把它们整合成单个文档。之前要实现这些工作必须使用数码相机+电脑+图像处理软件+PDF制作软件，流程多操作复杂。如果使用CamScanner，只需要用它将书籍的当页拍下来，软件就会自动进入处理流程——首先选择裁剪的区域，软件会自动处理图片，让它变得清晰可读，哪怕拍摄时有较大的畸变也毫无问题，每一张图片相当于PDF文档中的一页，全部完成后可选择文档的大小，软件有A4、B5、Letter等10多种尺寸可选。对已制作完成的文件，用户还可以设置多种标签储存，例如“名片”“书籍”“卡片”等，方便日后管理和查找。

点评：只需几步就能制作成PDF电子文档，软件利用了智能手机更好的计算性能，以及高像素摄像头，制作图片PDF电子书的难度得到大幅降低。



用CamScanner扫描《大众软件》



CS反恐—穿越火线

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：857kB □费用：12元 □平台：KJava、Symbian S40

□类型：ACT □下载方式：编辑短信980693发送至10658899

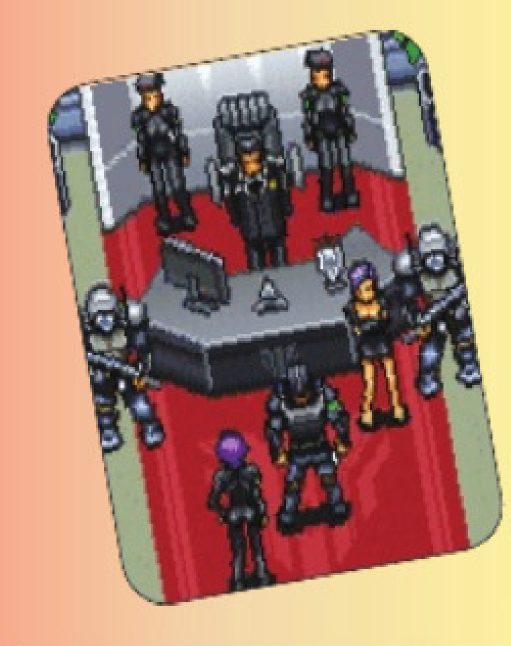
□推荐玩家：对于"一分钱一分货"理论的绝对信任者以及熟悉《穿越火线》的玩家





继月初几款反恐题材游戏被玩家关注后，我们这期再次看看一款反恐题材的游戏《CS反恐-穿越火线》。本作的素质其实还是不错的，游戏画面细致，表现力强，细节部分也不错，尤其是角色对话时的人物半身像制作精致，而且游戏还支持震动功能。人的对话十分有趣，显然经过了一定润色。

游戏的剧情可谓亮点之一，虽然ACT游戏的剧情不是玩家关注的重点，不过游戏是否用心制作，玩家可是一眼就能看出来的。此外，游戏中还为新手玩家特意制作了一个关卡，从拾取道具到杀敌，从摆放特殊装置到躲避翻滚，游戏全都做了详细讲解。如果你的手机带有重力感应系统，那么当手机横直以后会出现对话框超出游戏主画面的Bug，只有重新启动游戏才能修复。





点评：总体来说，《CS反恐-穿越火线》的画面细腻、细节丰富，剧情良好，虽然偶尔会出现一些小Bug，但瑕不掩瑜，是一款中上品质之作。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音效	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★
耐玩	★★★★★★★☆

激斗之异族的灭亡

□版本：1.00 □大小：192kB □费用：10元 □平台：Symbian S60 □类型：ACT

□下载方式：编辑短信981363发送至10658899

□推荐玩家：喜欢动作类游戏以及有英雄情结的人群





该游戏与前面的《CS反恐-穿越火线》虽然都是ACT类游戏，但它的背景故事却与之有着天壤之别，操作更是完全不同，那么下面我们就来看看《激斗之异族的灭亡》的内容表现吧。

游戏的主界面比较大气，科幻味十足，画面中的太空飞船更是充满了后现代气息。游戏一开始即为玩家展现了故事主线，讲述了一个英雄拯救人类的故事。游戏的画面细节仍有提升空间，但是人物的动作流畅，有着不错的打击感。游戏整体色调偏灰暗，烘托了游戏的故事背景。

游戏在操作方面没有连续点击功能，因此操作起来稍显繁琐，需要长时间按下方向键或是不断点击攻击键。与有连续点击功能的游戏相比，该游戏无论在行走位置上，还是在攻击次数上都要更精准。

最后要说的是游戏的新手指导部分，本作的新手任务提示较少，战斗场面的操作比较简单，熟悉PC端ACT类游戏的玩家肯定可以触类旁通，因此上手也算是比较顺利吧

点评：总体来说，笔者认为《激斗之异族的灭亡》这款游戏的画面细节一般，操作需要一定的APM值，适合有英雄情结的人群，因此可以算是一款中等品质之作。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★
音效	★★★★★
剧情	★★★★
操控	★★★★
耐玩	★★★★



疯狂俄罗斯-可爱宝贝

□版本：1.00 □大小：165kB □费用：12元 □平台：KJava，Symbian S40
□类型：PUZ □下载方式：编辑短信981203发送至10658899
□推荐玩家：上至99下至刚会走

《俄罗斯方块》是一款经久不衰的益智类游戏，它的适用人群十分广泛，而它的对战、解谜要素，也被喜爱它的人增加了不少，今天我们要去测试的是一款名为《疯狂俄罗斯-可爱宝贝》的游戏，那么他与传统的《俄罗斯方块》有什么区别呢？下面我们就一起来看看。

本作是一款带有解谜要素的《俄罗斯方块》游戏。游戏的画面十分清新可爱，由于带有关于Baby的解谜要素，从游戏主画面就可以看到很多可爱的Baby从屏幕下方爬过。本作的画面只支持竖版，如果手机支持重力感应且将手机横置的话，画面将会超出显示的范围。进入游戏后是传统的《俄罗斯方块》玩法，不同的是游戏内容更多，一共有15竖列，27横行，几种方块的类型与传统的内容并无区别。游戏常用的几个按键除了上下左右以外就是中央按键（若无中央按键则对应数字5），这几个按键也对应了转向、调整位置与速降键。

在操作上由于两个常用按键——“转向按键”与“速降按键”与绝大部分“俄罗斯方块”类的游戏操作都截然相反，因此初上手偶有放错的情况并不奇怪。

在每关过关后将可以看到完整的可爱Baby图片一张，日后若想浏览此图的话，可以从开始画面中的图片浏览里面进行观看。



点评：《疯狂俄罗斯-可爱宝贝》画面清新可爱，玩法与传统“俄罗斯方块”并无区别，通关后解开的Baby的图片种类繁多，具有收集乐趣，是一款中等品质之作。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★
音乐	★★★★★
剧情	★
操作	★★
耐玩	★★★★☆

新美女斗地主2011

□版本：1.00 □大小：514kB □费用：8元 □平台：KJava，Symbian S40
□类型：PUZ □下载方式：编辑短信981251发送至10658899
□推荐玩家：喜爱休闲单机的玩家以及时间充足的人群



“斗地主”是一种老少咸宜的扑克牌玩法，几乎每个国人都接触过这种游戏。而本次测试的《新美女斗地主2011》有什么抢眼之处呢？该作分为自由模式与世界模式，世界模式有闯关要素融入其中，而自由模式则为对战循环。游戏的名字虽然叫作“新美女斗地主2011”，但美女最初在游戏中只是几个头像，随着游戏的进展最终可以看到半身像。游戏的玩法也与传统“斗地主”玩法无异，只是多了一个道具商城。当然，购买商城道具不会扣除话费，花费的是游戏胜利后所获得的虚拟货币。玩家可以在这里购买强力道具，为取得胜利做更好的铺垫，当然，没有这些道具的辅助，玩家也一样可以获得胜利。

最后值得一提的是在世界模式下，玩家等级达到一定高度后，将会解锁下一个难度的关卡，不同难度关卡带来的收益和生命损耗都是截然不同的。因此，想拿到更高的分数，就向着更高的难度发起挑战吧！



点评：《新美女斗地主2011》画面中规中矩，玩法多于传统“斗地主”，在世界模式下的闯关要素颇有诱惑力，算是一款中上等品质之作。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★



入则宁静，出则喧哗
——8款入耳式耳机对比选购指南

■四川 山侠

现在市场上的数码播放器越来越火爆，不管是高档的苹果iPhone 4音乐手机、iPod随身听，还是中低端的国产全高清MP4播放器，都有一大批拥护者，这也直接带动了与之配套的耳机市场的发展。而在众多耳机产品中，相对而言给人一些陌生感的入耳式耳机正日渐为更多消费者接受。究竟入耳式耳机的功能特点、播放效果与普通耳机有何不同？下面笔者就以市场上热门的8款入耳式耳机为例与大家作一探讨。

一、入耳式耳机有何不同？

目前市场上销售的耳机产品大致可分为3种：外耳式、头戴式和入耳式，它们在设计上有一定差异，优缺点也各有不同。

（一）外耳式

外耳式耳机可说是最常见的耳机产品，随音乐播放器附送的耳机几乎都采用这种设计。外耳式耳机的发声单元前端没有隔音耳塞，隔音能力略差。而体积较大的外形设计只能让用户将耳机挂在外耳道的突出位置，走动时容易松脱。

优点：售价便宜，佩戴方便，输出音色自然，空间感强。

缺点：佩戴此类耳机做运动时耳机很容易松脱，隔音效果不太好。

（二）入耳式

入耳式耳机的体积小巧，发声单元体积约为9～12mm。单元前端设有耳塞，可让用户将耳机放入外耳道中较深的位置，使声音更直接地从耳道扩散至耳膜。耳塞一般属于可换式设计，用户可随意更换不同款式的耳塞。入耳式耳机的发声单元，一般又分为“动圈式”和“动铁式”两种。

优点：隔音效果出色，佩戴舒适，不易松脱。

缺点：耳塞太接近耳道，难以营造极佳的空间感。

（三）头戴式

头戴式耳机分为开放式和封闭式两种，开放式耳机的耳罩贴紧人的耳朵，封闭式耳机的耳罩则完全覆盖住耳朵，因此后者的隔音效果更好。封闭式耳机的发声单元直径可达90mm，头戴式耳机的阻抗一般也比较高，普通随身听或音乐手机

可能无法轻易推动它。

优点：发声单元较大，音色输出更平均。

缺点：体积大，携带不便，难以推动。

二、入耳式耳机的两大发声单元

对于本文要探讨的入耳式耳机而言，它的发声单元可分为多种，包括：动圈式、动铁式、静电式、电压式和气压式等。目前被广泛采用的主要是动圈式和动铁式两种。

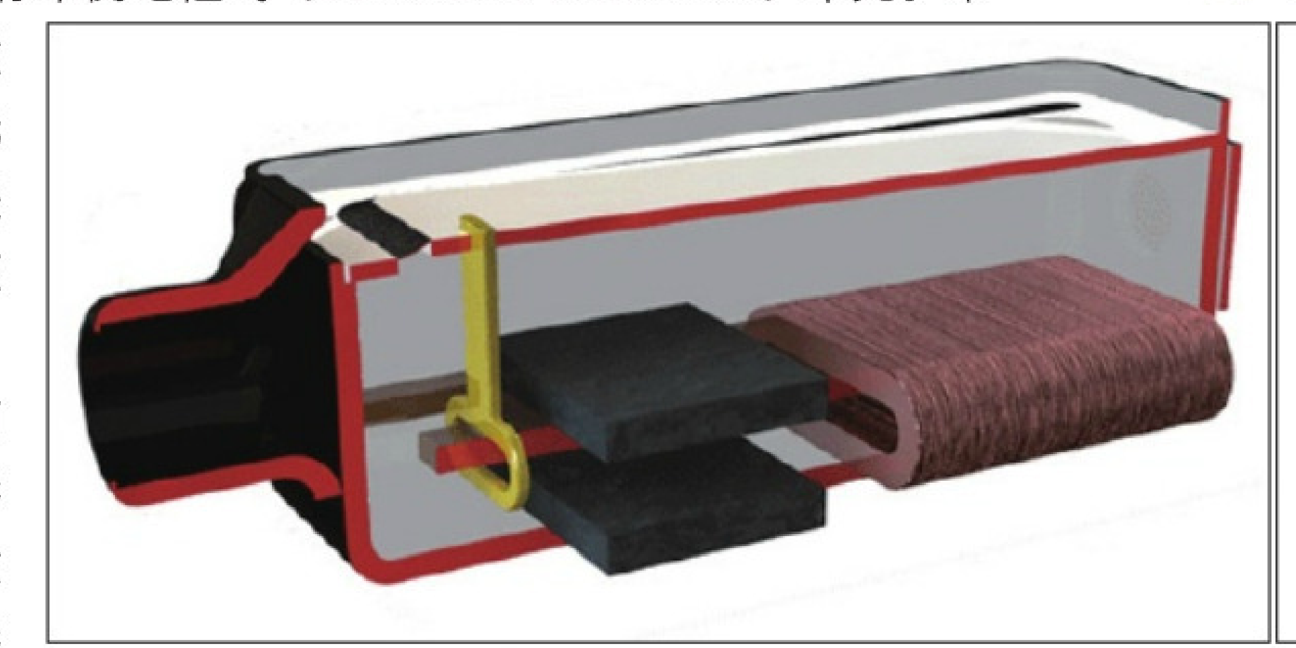

动圈式是我们最常见的耳机单元

（一）动圈式

动圈式（dynamic unit）发声单元的构造，是以一个E字形的磁铁为基础，铜线围绕磁铁部分成为线圈，线圈又与单元振膜连接，当电流通过线圈后，带动振膜震动，从而发出声音。

（二）动铁式

动铁式发声单元，又称平衡电枢式（balanced armature）单元。单元内设有线圈、电枢、磁铁、传动棒和振膜（单元结构如右中图）。电流经过线圈时改变磁场，电枢受上下两层的磁场改变，被轻微地拉上拉下，从而带动传动棒移动，同时影响连接着的振膜，最终发出声音（耳机结构和外形见题头与右图）。



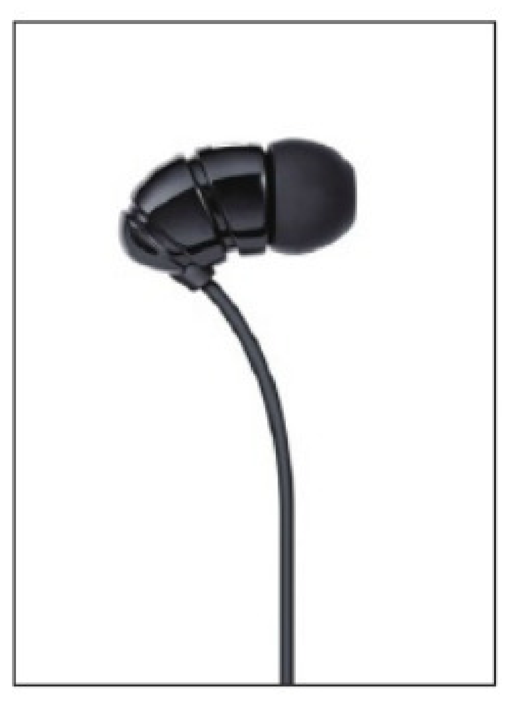
动铁式单元结构


动铁式耳机

三、入耳式代表产品简介

目前市场上的入耳式耳机可说多不胜数，笔者从中搜集到8款最具代表性的中外厂商产品介绍给大家。

（一）JAYS S-JAYS



来自瑞典的耳机品牌JAYS近年一口气推出多款入耳式耳机，S-JAYS属于其中的入门级别，其外形朴实，配备黑、白两色供用户选择。发声单元采用自有品牌研发的SIREN Armature电枢动铁式技术，与其他动铁式耳机相比，它拥有更大的输出功率和频率范围。此外，配合JAYS独有的隔音降噪技术，可减少外来的嘈杂环境声音。随耳机还附送多款尺寸的耳塞和耳塞棉。

技术规格：

灵敏度：115dB

阻抗：69Ω

频率响应：20Hz～20kHz

线长：60cm

重量：10g

参考售价：599元

（二）Marantz HP101



日本著名音响品牌Marantz（马兰士）推出的HP101耳机，以高清晰音质为主要卖点。耳机使用动圈式发声单元，体积较大，外壳采用银色铝金属为主要材质，看起来像一粒子弹般，佩戴时更有点冰凉感，但非常舒适，线芯则采用无氧铜（Oxygen-Free Copper，OFC）材料。随机附送一个较硬的黑色耳机保护盒。配件包括耳机延长线和一转二转换插头，方便情侣二人同时听歌。

技术规格：

灵敏度：98dB

阻抗：16Ω

频率响应：20Hz～20kHz

线长：120cm

参考售价：610元

（三）JBL Reference 220



JBL Reference 220耳机拥有小巧华丽的外形，提供黑、白两种颜色让用户选择，如果仔细看，你会发现耳机背部的三叶草装饰图案其实还是透气孔。这款耳机的灵敏度为94db，也不是难推的类型，适合搭配音乐手机或小巧的音乐随身听使用。另外，耳机线材的表层采用布质材料，好处是减少线材因被拉扯而出现损坏的可能。

技术规格：

灵敏度：94dB

阻抗：16Ω

频率响应：20Hz~20kHz

线长：111cm

参考售价：399元

（四）Sennheiser CX-300 Ⅱ



德国耳机品牌Sennheiser（森海塞尔）旗下的耳机型号多不胜数，CX-300 Ⅱ是CX系列的入门级动圈式耳机，配备黑、银、白、红及粉红等5种外壳颜色，适合既爱好音色又追求时尚的消费者。它体积小巧，用户佩戴时备感舒适。耳机的灵敏度为113dB，阻抗是16Ω，属于易推的耳机产品。

技术规格：

灵敏度：113dB

阻抗：16Ω

频率响应：19Hz~21kHz

线长：左150mm；右510mm

参考售价：490元

（五）NuForce NE-8



来自美国的耳机品牌NuForce，近年来在国内的知名度大增。NuForce NE-8入耳式耳机采用动圈式发声单元，耳机外壳颜色呈深蓝色，显得比一般黑色或白色耳机更特别。此外，它采用绕耳式佩戴法，在绕耳位置的线材外围用硬质材料包裹，让用户佩戴时更加舒适。

技术规格：

灵敏度：98db

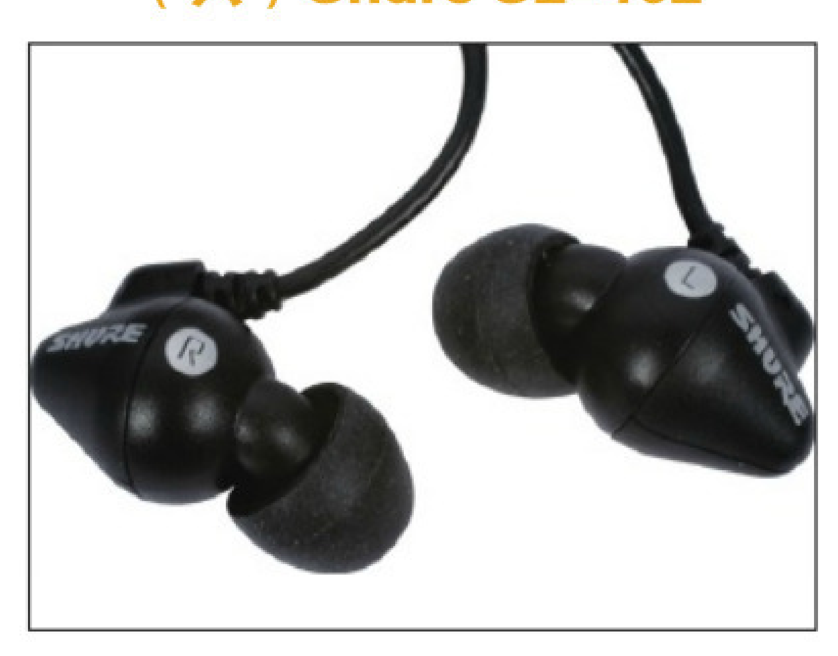
阻抗：12Ω

频率响应：20Hz~22kHz

线长：130cm

参考售价：580元

（六）Shure SE-102



美国品牌Shure（舒尔）在耳机界中颇具名气，不少型号的耳机售价动辄上千元一个，其产品大多以低音强劲闻名。如果消费者只想花数百元就能玩Shure ，可以考虑入门级耳机SE-102，它采用组合式耳机线（modular cable）设计，用户可在有需要时才连接延长线。内置的Sound Isolating功能可阻隔环境噪声。

技术规格：

灵敏度：105dB

阻抗：16Ω

频率响应：22Hz~17.5kHz

线长：45cm；143cm（延长线）

参考售价：470元

（七）VSound VS-R04



VSound的中文名称为“维尚电声”，它是近年国产品牌中颇具知名度的耳机品牌。这款VS-R04入耳式耳机的外形设计独特，金色或银色搭配黑色的造型非常另类。技术规格方面，此耳机的频率响应参数是8款耳机之中最宽的，达到10Hz至26KHz。光从技术数据上看，可说是高中低频段均能兼顾。随机附送一个橙色耳塞棉和耳机袋。

需要注意的是VS-R04这个型号在另一个品牌Vsonic的产品线中也有，其造型和品质与这款并不相同。

技术规格：

单元：动圈式单元

灵敏度：112dB

阻抗：20Ω

频率响应：10Hz~26kHz

线长：130cm

参考售价：399元

（八）Ultimate Ears Metro.fi 150



Ultimate Ears是不少耳机发烧友推崇备至的名牌之一，Metro fi 150则是该品牌旗下的入门级产品。该公司另有一款“姊妹产品”Metro fi 150v，两者的技术规格相同，区别在于后者内置麦克风和通话按钮，并且兼容苹果iPhone音乐手机。这款耳机采用动圈式单元，耳

为白色设计，搭配黑色耳机颇为独特，左右两个耳机分别以红色和黑色圈作为装饰和识别之用。

技术规格：

单元：动圈式单元

灵敏度：106dB

阻抗：16Ω

频率响应：30Hz～18.5kHz

线长：110cm

参考售价：395元

四、8款入耳式耳机对比测试

看过前面的产品介绍后，相信大家更感兴趣的是上述8款耳机的真实播放效果如何？下面笔者将自己在耳机专卖店对试听的感受介绍给大家，感兴趣的朋友不妨作为选购参考。不过需要说明的是，以下测试结果纯为个人感受，由于笔者人水平和条件有限，难免会有一些偏颇纰漏，欢迎大家指正。

（一）JAYS S-JAYS



笔者试听过S-JAYS这款欧洲耳机后，个人的感觉是表现颇为平均，但整体音色显得略为发蒙，特别是高、中音的细腻性较差，不少细节声不能尽情表现出来。不过，更换随机送的耳塞棉后再试听，笔者发现音色明显进步，其外形也比较独特。

（二）Marantz HP101

Marantz HP101耳机的音色不错，于高中低音3个频段都很平均的类型，频部分并没有过强而覆盖掉高、中频声音信号。但高中音的细腻度略微不，而且音乐感也比较一般。值得一提是，这款耳机的佩戴舒适感是本文介的入耳式耳机中最好的。

（三）JBL Reference 220

JBL Reference 220耳机的声音属清爽型，音色明亮，高音较佳，中音分的人声较为薄弱，而且有点发蒙。



不过，低音力度足够，一定程度上可弥补人声的不足，整体表现一般。

（四）Sennheiser CX-300 Ⅱ



笔者反复试听过8款入耳式耳机后，我个人的感觉是Sennheiser CX-300 Ⅱ的整体音色更胜一筹。人声效果甜美，不像NuForce那种录音室耳机“无味精”的感觉，相反其音乐感十分出色。至于美中不足之处，则是低音部分略为欠缺一点力度。

（五）NuForce NE-8

NuForce NE-8耳机的音色跟专



业录音室使用的音箱效果差不多，音明亮，中音部分的人声十分清楚而且声音细节颇为明显，一些弱音能够轻易听得出来。可惜这款耳机低音不够，原音表现可能未必适合来听流行歌曲。

（六）Shure SE-102

笔者曾经听过Shure高端耳机的果，其低音确实十分震撼。这款低型号SE-102的低音虽然不如同厂的端型号，但整体表现还是很不错的不足之处是听久了会觉得高音太尖不大耐听。

（七）VSound VS-R04

维尚作为国产品牌，音色表现相不错。其高、中、低频3段都较佳，人和细腻度亦令人满意，但高音和中音点过量。此外值得一提的是，它的音与NuForce NE-8耳机很相似，都类于在录音室所听到的专业音箱那种“味精”感觉。

（八）Ultimate Ear Metro.fi 150

在本文介绍的8款入耳式耳机中笔者感觉UE150的低音效果最出色动态起伏非常明显，给人劲力十足的觉，足以弥补MP4或音乐手机低音直较弱的问题。其中音部分的表现也俗。笔者个人认为，这是继Sennheis CX-300 Ⅱ之后表现比较出色的一款耳式耳机。

五、入耳式耳机的选购和使用技巧

当消费者选购到一款自己满意的入耳式耳机后，肯定想尽快发挥它的作用，美美地享受音乐大餐。笔者下面介绍的6种方法应该能够帮大家改善耳机的音质，甚至有可能使你手上的普通耳机“脱胎换骨”呢。

（一）选购时注意阻抗和灵敏度

大家不要看到入耳式耳机体积小巧，就认为一定它容易被推动。其实部分高端产品很难被一般的MP3随身听或音乐手机推动。要知道耳机是否“易推”，可查看说明书上的耳机阻抗值和灵敏度。如果耳机的阻抗值介于16至32Ω，灵敏度在95至120dB之间的话，代表该款耳机易于被推动。这样，即使用户利用苹果iPod nano等小巧型随身听推动耳机，亦足以应付。

（二）耳机越煲越好听

耳机跟音箱一样，是通过发声单元的振膜来发出声音。振膜必须经过一段时间的热身（俗称“煲机”），才能得到最理想的柔软度，进而发出最佳的声音。一般而言，耳机需经过50小时播放才能“开声”；播放100小时音乐后，耳机的真正实力才能够发挥出来。

（三）利用耳塞改变音色

本文介绍的入耳式耳机，不少都附送有各种尺寸的胶质耳塞，部分产品还会附送耳塞棉。不同尺寸、质地、密度的耳塞或耳塞棉，都有可能改变耳机的音色。其中，胶质耳塞又可分为一节式或多节式类型，后者能更加深入到用户的外耳道，令声音更直接地传输到耳膜。耳塞棉则拥有一定弹性，可以堵塞外耳道的空间，隔音效果和低频表现比一般胶质耳塞强。

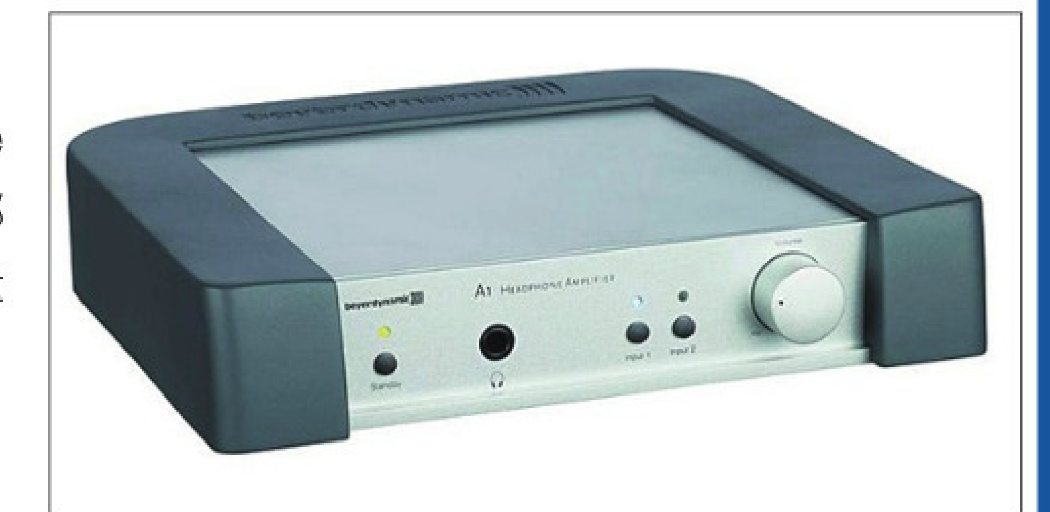

耳塞棉还有改变音色的功能

（四）定时清洁耳机

由于入耳式耳机经常接触耳道，因此必须定期清洁。当耳机的发声单元积聚耳油时，有可能影响耳机的声音清晰度。用户可将专用的吸油过滤贴纸贴在耳机上，既不影响音色，更能有效地吸收耳油。有意思的是，部分贴纸还有提示功能，当耳油积聚太多时就会变色，提醒用户更换。

（五）玩耳放改变韵味

如果用户的耳机属于难推一类，可借助耳机功放机（headphone amplifier，简称耳放）来加大输出功率。耳放不但提高输出功率，部分产品还设计有一些调整按钮，供用户调节高中低频段的信号输出量来改变音色。目前市场上已经有不少内置充电池的移动耳放销售。

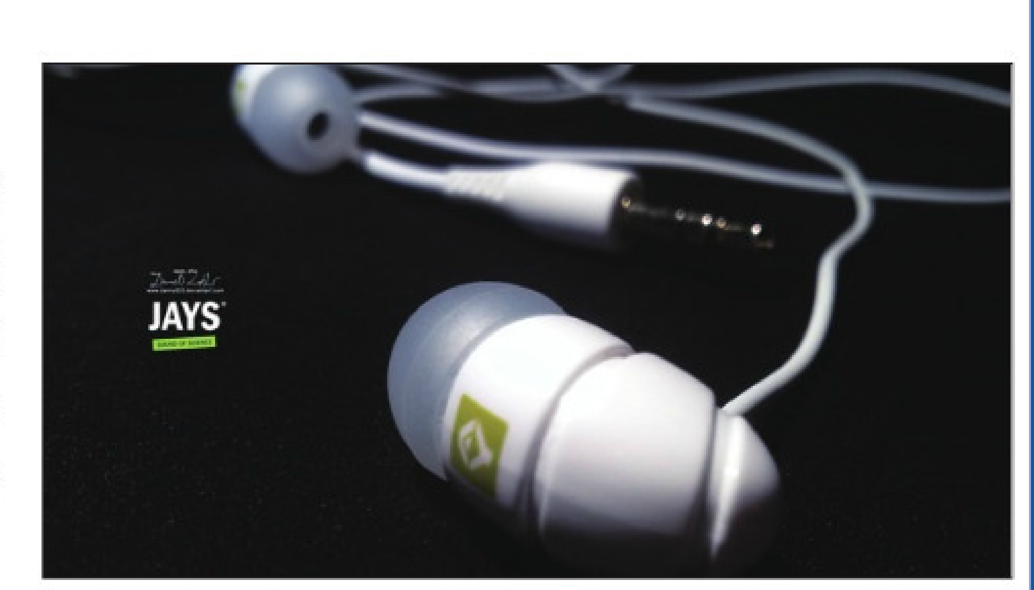

耳机功放能够推动高功率耳机，发烧友必备

（六）度身订做耳塞

如果用户试遍市场上的耳塞均不能找到满意的，可以考虑耳塞订做服务。耳塞订做公司会先用耳窥镜为客人进行外耳道检查，接着把适量的棉花球放进外耳道，然后将硅胶注入耳道制作耳模。数分钟后，即可利用已凝固的耳模制作耳塞，整个制作时间约需一个星期左右，这种订做耳塞的隔音效果比一般耳塞要好。现在不少大牌歌星都在使用订做耳塞。而且订做耳塞可以配合多个品牌的入耳式耳机使用，其中包括Shure等大品牌。

六、结束语

以前消费者在选购耳机时，经销商一般都不愿意打开耳机的包装盒让人试听。近年来出现了不少耳机专卖店，他们都提供当场试听服务，让消费者慢慢试听后才付钱购买。由于每个人对声音的要求是主观的，有的人喜欢强大、震撼的超低音，有的人追求人声清晰，因此笔者建议大家在选购入耳式耳机时，最好多走几步到耳机专卖店试听清楚再作决定！





美不胜收——用卡片数码相机拍好美眉照

■北京 璨璨
四川 三牛

摄影讲求的是创意，审美眼光也因人而异，虽说很多漂亮的人像照片都是单反相机的作品，但卡片式数码相机也并非一无是处，扬长避短，应用一些拍摄技巧，同样可以拍出漂亮的美人照！

既然咱们这里聊的是卡片机拍美眉，先让咱们理清一下思路，卡片机（相对单反）有什么特点呢？无论是优势还是劣势，先摆出来看看吧。

1.体积小重量轻，便携性好，没有“攻击性”

主要是没有“攻击性”，对于女孩子来说，单反一样的大家伙容易让她们紧张，有压力嘛！卡片机会让美眉的状态比较轻松。

2.可以直接液晶取景，更加直观，但光学取景方式不佳

在单反相机也大都提供实时取景（LV）的年代，这已经不算啥优点了，不过由于对焦系统的差异，卡片机的对焦速度虽比单反相机的光学取景慢，但比大部分单反相机的LV状态下快。

3.感光元件尺寸小，镜头焦距短，光圈也不大

由于设计理念、成本等缘故，卡片机的感光元件尺寸很小，为了得到合适的视角，镜头焦距会很短，光圈一般也不大，所以要得到强烈的背景虚化效果，难度比较大，反而是大景深、内容包容性大的画面容易展现。

4.光学素质和成像普遍比较中庸，但易用性好

卡片机大部分还是不太追求高画质，成像中庸，但普遍易用性不错，相机内置了一些简单的后期处理软件，适当使用可以起到美化的作用。

上面4点是笔者认为卡片机比较显著的特点，特别是针对人像拍摄这块儿，接下来咱们就围绕它的这些特点走入正题——怎样用卡片数码相机拍好美人照？

一.虚化很美好，适度很重要


背景虚化的范例


三星EX1



佳能PowerShot S90

说到人像摄影（特别是拍女性），有一个经常使用的手法，就是利用浅景深，制造朦胧的背景来衬托女主角，这样拍出的相片充满着诗情画意，可以说是美眉大爱。但是，要想拍出浅景深的效果，通常都需要画幅、光圈、焦距等硬指标的配合，这也是我们看到很多职业摄影师用135全画幅单反搭配长焦大光圈镜头（如EF85/1.2L Ⅱ、EF200/2 IS L、135/1.8ZA）拍摄人像的缘故。

可以说，虚化很美好，接受度很高，但这恰恰是卡片机技术上的短板，我们是否就只能放弃呢？当然不是，首先，如果你使用的是光圈较大的卡片机，例如最新推出的三星EX1（F1.8光圈），前阵子热销的佳能PowerShot S90（F2.0光圈），以及经典的松下LUMIX LX3（F2.0光圈）。在同场景下，大光圈（如F1.8）的散景效果一定比F5.6、F8光圈明显。

其次，在硬件条件无法改变的情况下，我们也可以适当使用相机的长焦端，让美眉离背景远一点，抑或是通过改变构图让美眉离相机近一些，比如蹲着呀，坐着呀，竖着构图什么的，总而言之，“人要离得近+背景要离得远+长焦大光圈=人清楚景虚虚”。当然，咱们不能和上面说的单反去比，一个词儿——适度。近距离特写以及拉远背景，往往可以获得漂亮的背景虚化。

二.小广角，利用好

俗话说，视觉疲劳是时尚前进的动力，在看多了“背景虚虚”以后，很多美眉也爱上了小广角环境片儿，这里面iPhone手机可谓功不可没，随走随拍，激发了越来越多的拍摄灵感和出色作品，正是28mm～35mm这个焦段的视角，足够的景深和视角容纳下看似平常的环境，带给画面一种情绪和感情。正是这样的拍摄方式和技术特点，非常适合卡片机发挥。

拍摄的时候，不妨利用好小广角轻微的筒形畸变，用来凸出主题是一个不错的选择哦。另一个需要注意的是关于环境的选择，色彩的搭配可以说非常重要，大俗大雅还是张扬内敛，可能请教一下镜头前的美眉，不失为一种摄影者和被摄者之间的互动，如果实在拿捏不准，借助机内的色彩模式或许有不错的效果。

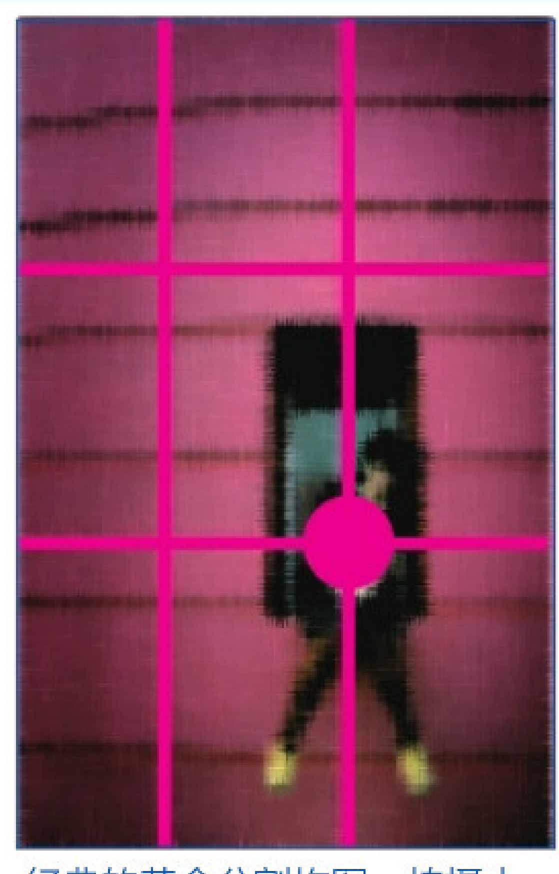


美女摄影师Jolie的环境片，氛围渲染效果上佳

三.构图

卡片机有着灵活的身躯，显示也更加直观，因此在构图方面，大可以发扬没有最好，只有更好的精神，努力创新，在视觉上有所突破。

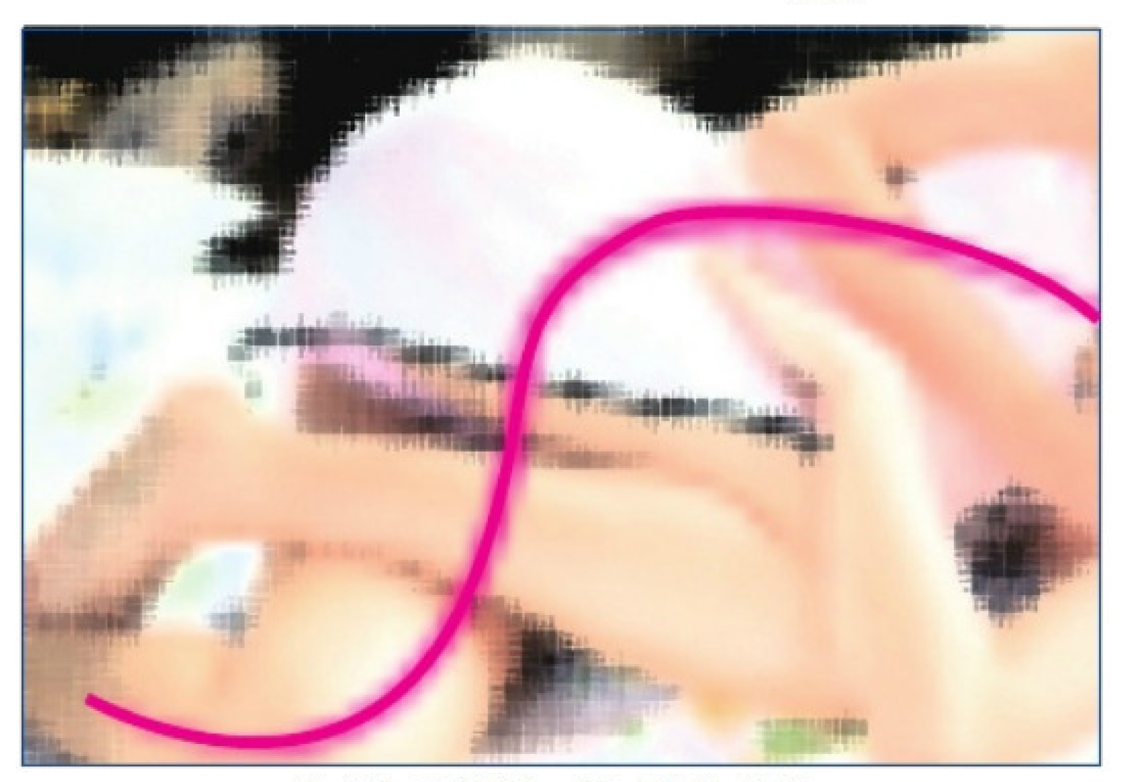
人像的构图比较多，按画面分割形式构图划分，常用的有适合融入风景的黄金分割（模特位于画面的上下或左右的0．618黄金分割点处，而非正中）、模特表现力强的居中、框式等；按美姿构图划分，有L形（例如坐姿腿与身体的构型）、三角形（头手臂的位置）、适合卧姿而不是FRJJ舞姿的S形等，从名字大家应该就可以大致了解其涵义，不妨依葫芦画瓢。这里我们要强调的一点是，不同的构图在外表到内容方面是有区别的，对于不同体征的被摄者也是有所区别的，不要费力不讨好哦！


经典的黄金分割构图，拍摄中使用最为广泛


居中构图，表现力强的模特可以使用这种构图


L形美姿构图，也是常用的构图方式


三角形美姿构图


性感的S形美姿，适合卧姿拍摄

四.用光，用光，用光

摄影是光影的艺术，无论什么相机，都离不开对光线的应用——内置的闪光灯、一块反光板甚至一面墙，都可以成为你手中的魔术棒。很多摄友都在抱怨手里的相机不够好，其实添置成千上万元的设备有时候还不如买一块几十元的反光板来得有用，特别是侧逆光、逆光的条件下，简单的补光不仅让画面曝光更合理，足够的光线也让被摄者脸部看上去质感更好。

对光线的应用是千变万化的，除了上面我们提到的逆光补光，还有什么常用技巧么？当然有啦！如果你需要通过明暗凸出被摄者，对背景的明暗也是要选择的；如果太阳正好在头顶，局部阴影可以通过闪光灯来弱化；当你的模特坐在窗前抚弄衣角，一块放光板或许可以让她身边背光的角落撒下一缕日光……。用光的精彩，就是让清晰度和虚化成为照片内容的次要角色，事实上，绝大部分传世之作里面它们都不重要。

常见的拍摄方法有：逆光剪影拍摄，利用橱窗灯光进行补光、还可利用反光板在室内和室外补光进行拍摄，补光时可关注重点部位，如脸、肩背臀的曲线等，并非是简单的进行光线补强。

五.根据特点，灵活拍摄

人像拍摄要针对被摄者的特点，灵活应对。如果被摄者脸型偏圆，不妨使用高一点的机位，或者拍摄侧脸，微笑比大笑要更显脸瘦。再比如要想突出腿部线条，使用广角端，机位低一些，效果会很明显。

曝光控制同样可以起到美化作用，适当的增加一些曝光（相机控制里的+ev），会让皮肤显得更白净，特别是拍摄黑白照片特效，适度过曝的画面也比较干净，一些脸部、环境的瑕疵，会随着曝光的增加被部分遮掩。

六.化妆道具，不要忘

卡片机拍摄人像，同样不能马虎掉前期的准备工作。美眉的化妆和服装，一定要有所准备，不能因为拍摄器材的不同而忽略噢！良好的化妆可以遮掩瑕疵强化优点，而合适的服装也常常是画面里的点睛之笔。

拍摄中，一些小道具的应用，常常有意想不到的效果，一把雨伞，几张信纸，一瓶饮料，几支粉笔，并不需要花费太多，重要的是培养起氛围。

怎么样？在看完本文以后，是不是有拿起小卡片约美女的冲动呢？不要等待，让我们大胆开拍吧！

特别注释1：特别感谢著名摄影师罗晓韵（Jolie）小姐的图片支持。

特别注释2：本文内容不特别强调由卡片机拍摄，其他种类相机当然也可借用这些经验。



数码来风

■天津 壹分

平板峰会背后的尴尬

自2010年iPad上市之后，“平板电脑”这个曾经臭大街的词，再度热门起来。大大小小的品牌一拥而上，一个空前繁荣的新兴产品市场一夜间成型。就在4月19日，国内首届平板电脑峰会在北京召开。且不论与会的联想、汉王之辈在平板电脑领域有多大份量，仅仅是峰会上发布的行业调查数据就让我觉得非常讽刺——“去年全球PC出货量3.46亿台，其中平板电脑的销量为1700万台”。如果这个数字属实的话，那这次峰会就好像一群井底之蛙在讨论怎么把老虎吃下肚。为什么这么说？因为苹果在2010年卖掉了1500万台iPad，而今年仅第一季度就卖掉了700万台。看吧，“峰会”这个词从此就算臭大街了，怪不得这场“峰会”尚未结束，有点自知之明的“大佬”们就纷纷提前退场了。

将这场闹剧般的“峰会”撇在一边，最近又有一大堆新的平板电脑发布了。Archos 7c Home Tablet，LG假T-Mobile之手的G-Slate（也叫Optimus Pad），东芝Regza AT300，摩托罗拉XOOM，华硕Eee Pad Slider……这些新产品无一例外都采用了谷歌的Android系统。显然这些厂商都意识到平板电脑不仅仅是有个“板儿”和多点触摸就行，还需要很好的操作系统平台来支撑。微软至今都没有正式表态将为平板式产品开发专用操作系统，Linux等免费系统又不具备足够的易用性，只有Android看起来像那么回事儿。



不过“看起来像”和“本来就是”可完全不是一回事。iPod和iPhone发布之后“看起来很像”的模仿者层出不穷，可谁也没成为第二个苹果。在iPad发布之初，《大众软件》曾有专题文章分析iPad的优势：极为丰富的应用和娱乐资源以及结合智能手机与电脑特征的新操作系统，这两样是苹果为后来者预留的一道高高的门槛，其中资源优势才是苹果真正的武器和立足资本。所以看着“峰会”上那些演讲者们口沫横飞地喷着要“技术创新”“价格低廉”“市场细分”，我觉得真是太滑稽了。

当然，最有趣的是汉王董事长刘迎建，抱怨手机（华为、中兴）和电脑厂商加入平板电脑市场，言下之意就是狼多肉少，大家都赚不到钱。这位刘先生大概忘记了，苹果在做iPad之前，不也是个做手机和电脑的么？

爱可视Archos 7c Home Tablet上市



Archos 7c Home Tablet抢先在北美市场偷跑了，比预定的6月份足足提前了2个月，发售价格约220美金，折合人民币不到1500元。这款产品基于Android 2.1操作系统，采用分辨率为800×480的7英寸屏幕，Cortex A8处理器，内置8GB存储空间。另外，有消息表明这款产品将陆续升级为Android 2.3系统。同时爱可视也在国内大幅调低了价格，4.3英寸产品最低999元，10.1英寸产品则为1899～1999元。

华硕EeePad即将登场

搭载Android 3.0系统的华硕EeePad TF101拥有eMMC固态硬盘 + Micro SD + ASUS WebStorage网络硬盘多种存储功能，内置USB接口和SD卡插槽。另外华硕EeePad TF101还配有专门为Android操作系统定制的物理键盘，其中还安装了附加电池。它采用Tegra 2处理器，单独使用和连接键盘的续航时间分别为9和16小时。



头牌新闻

“智无界，芯跨越”——2011英特尔信息技术峰会在京举行

■本刊记者 魔之左手

作为全球最负盛名的技术峰会之一，2011英特尔信息技术峰会（IDF 2011）近日在国家会议中心隆重开幕。本届IDF的主题是“智无界，芯跨越（Compute Continuum and Beyond）”，将给广大用户展现更丰富的体验价值，让其生活和工作变得精彩；同时也将深化其产业价值，与合作伙伴一起探索产业变革，携手创新超越。



英特尔中国区总裁杨叙的开场演讲

2011年是PC诞生30周年，PC的概念正从“个人电脑”（Personal Computer）扩展到“个性化计算”（Personal Computing），计算已经成为人们工作和生活中不可或缺的一部分。“智无界，芯跨越”的主题，表达了英特尔希望推进从硬件、平台到软件和服务全面的计算解决方案，将计算的智能扩展到更广阔领域，促进个性化“互联计算”体验的普及；同时面向中国市场支持本地产业伙伴创新跨越，助力新一代信息技术等战略性新兴产业发展。

“当前，我们正在进入一个全新的个性化互联网时代，这将从根本上改变IT公司提供产品、内容和服务的方式，从而带来产业形态和软、硬件创新模式根本的变革，”英特尔中国区总裁杨叙表示：“英特尔致力于创新和扩展计算技术，连接世界上每一个人。英特尔将给广大用户展现更丰富的体验价值，让生活和工作变得精彩；同时也将深化产业价值，与合作伙伴一起探索产业变革，携手创新超越。”

硬件店

富士通发布2011春季笔记本新品

近日富士通个人电脑中国部发布了2011春季笔记本新品，涵盖11寸到17寸机型。包括LIFEBOOK——E系列、S系列、P系列、T系列、A系列、L系列、B系列、N系列面向商务与个人，家用与游戏的产品。其中既有采用英特尔最新Huron River平台的强大产品，也有搭载AMD Fusion E350 APU加速处理器的超轻薄笔记本电脑LIFEBOOK PH521。



华硕A43多彩笔记本登场

近日，华硕电脑携命名为A43的多彩笔记本电脑新品，对“爱梦想，做自己”的品牌主张作出全新延展，并同步启动2011梦想之旅系列活动。A43采用第二代智能英特尔酷睿处理器，在续航和发热等其他重要方面也表现优异。独家Ice Cool Design散热解决方案，可解除“热触感”困扰，并塑造出比同类机种薄15%的机身；多重节能方案可有效提高电池续航时间。



戴尔Alienware全新笔记本上市

戴尔于近日宣布Alienware产品线全面更新。此次推出的Alienware新品包括拥有强劲性能的18寸游戏笔记本M18x，专门为中国消费者定制、拥有强大性能与移动性相结合的14寸游戏笔记本M14X，以及在11寸体积下实现强大性能的11寸笔记本M11x。全新3款Alienware笔记本加上之早前于美国发布的17寸游戏笔记本M17x将于近期登陆中国市场。



诺基亚发布E6、X7并升级用户体验

诺基亚近日发布了两款全新智能手机——诺基亚E6和诺基亚X7，分别为商务人士和娱乐发烧友而设计。诺基亚E6是一款配备了QWERTY全键盘和高分辨率触摸屏的商务智能终端，紧凑的尺寸使其无论单手还是双手都非常易用。X7是一款专注于娱乐功能的终端，4英寸屏幕带来更出色的游戏体验，800万像素照相机可以拍摄照片和高清视频。诺基亚E6和诺基亚X7也是首批采用全面提升用户体验的新版Symbian软件的终端。



Acer宏碁ICONIA TAB A500平板电脑上市

宏碁新的平板电脑ICONIA TAB A500采用NVIDIA Tegra2 1GHz双核处理器，10.1英寸WXVGA超广视角电容式多触控屏幕支持10点触控技术，重力感应、3向陀螺仪。它采用铝合金外壳，采用高光泽、阳极氧化与激光雕刻的纹理装饰，厚度仅有13.3mm。据了解，该平板电脑搭载了Android 3.0系统，支持多任务处理，3D加速引擎，支持Flash 10.2



和1080P全高清视频播放、杜比环绕音效。后置500万像素摄像头和前置200万像素摄像头，可进行视频录制、视频聊天及SNS拍照分享。

希捷整合三星硬盘业务

希捷科技公司与三星电子日前联合宣布：两家公司已签订协议，双方将通过所有权、投资和关键技术结盟来扩展和巩固战略合作关系。协议主要内容包括：希捷整合三星硬盘业务（HDD）、扩展和加深两家公司现有的专利交叉授权协议、三星会将半导体产品供应给希捷企业级固态硬盘（SSD）、固态混合硬盘及其他产品使用、希捷将为三星的个人电脑、笔记本和消费电子产品供应硬盘、两家公司将扩大合作，共同开发企业级存储解决方案。

飞利浦19寸霓彩LED液晶196E3L上市

近日，飞利浦再次推出一款全新的19寸霓彩LED液晶显示器196E3L，集智能触控、2000万:1智能对比度、LED技术、节能环保于一身。它采用简约大方的设计风格，纯净的全黑钢琴烤漆机身通体一色，智能触控（SmartTouch）控件，使得该款机型整体外边框上没有突出的按钮，浑然一体。另外它还支持智能对比度（SmartContrast）技术、智能影像（SmartImage Lite）技术，可提升图像显示质量。196E3L采用16:10规格，1440×900分辨率，在开机模式的功耗仅为11.49瓦，休眠功耗则不到0.5瓦。

微软情侣版灵趣鼠上市




微软在4月发行了微软情侣版灵趣鼠标，采用了非常独特的色调搭配和外形设计。这对鼠标分别采用暖红和暖灰两种色调，搭配纯白钢琴漆光面，触感细腻柔滑，时尚不失舒适。灵趣鼠配备的微软Blue Track蓝影技术，提供比光学和激光更好的追踪效果，几乎可在任何表面非常流畅地使用。

德州仪器推出业界最小型无线电源接收器芯片

日前，德州仪器（TI）宣布推出尺寸比其上一代接收器芯片小80%的新一代无线电源技术，可帮助设计人员在现有及最新便携式消费类设备设计中应用无线充电技术，充分满足智能手机、游戏系统、数码相机以及医疗与工业设备等需求。bq51013接收器集成电路（IC）通过小型1.9mm×3mm WCSP封装将电压调节与全面无线电源控制技术进行了整合，支持高达5W的输出电源，可实现效率达93%的AC/DC电源转换，是接收器线圈与系统之间所需的唯一IC。

网络帮

网易有道发布购物助手、网页翻译2.0



近日，网易旗下有道搜索推出了一款名“有道购物助手”的浏览器工具，该工具平时为隐藏状态，每当浏览商品页面时，页面底部就会自动出现插件提示条，提示其他网上商城中该商品的价格、运费、商家来源等关键信息，用户可以方便快捷地看到在其他网上商城是否有更低的价格。从而让消费者轻松对比不同网上商场同款商品的价格，做到明白购物，省钱有道。另一款“网页翻译2.0”则提供了更人性化的网页翻译功能，具体功能请参看本刊“实用软件”子栏目“中国共享软件”中的相关介绍。

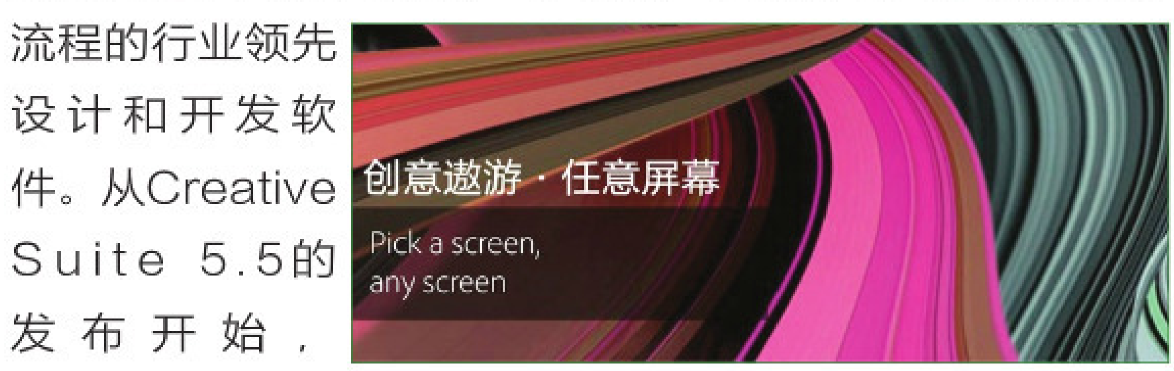
软件圈

微软MIX2011大会聚焦网页浏览，Internet Explorer 10首个平台预览版发布

继Internet Explorer 9正式发布4周之后，微软于美国当地时间4月12日在拉斯维加斯举办的MIX2011大会上推出了领先于行业的下一代网络浏览器Internet Explorer 10的首个开发人员平台预览版。在开发Internet Explorer 10的过程中，微软在Internet Explorer 9的基础上进一步加深对HTML 5的支持和技术创新。微软公司Internet Explorer业务部门副总裁Dean Hachamovitch先生在他的主题演讲中表示：“只有在Windows 7上运行Internet Explorer 9才可以实现纯正的HTML5体验。通过Internet Explorer 9，网站能够充分利用先进的硬件和操作系统提供非凡的用户体验。Internet Explorer 10将进一步拓展互联网应用开发的疆域，为开发者在网络上带来更多的自由。”

Adobe发布Creative Suite 5.5系列产品线

Adobe公司2011年4月11日宣布推出全新Adobe Creative Suite 5.5产品线，标志着Adobe公司对Creative Suite产品的投放战略做出的重大变革，Creative Suite产品是跨越从印刷到视频、移动和在线媒体等几乎所有创意流程的行业领先设计和开发软件。从Creative Suite 5.5的发布开始，Adobe计划每隔两年对Creative Suite进行一次里程碑式产品发布——即重要的中期产品投放，目的在于让全世界的创意社区在内容创作方面保持最前沿的水平。“Adobe Creative Suite 5.5将会推动跨设备的新数字体验开发工作，包括所有主流智能手机和平板电脑”Adobe公司总裁兼首席执行官Shantanu Narayen表示。



晶合快评

合纵与连横，移动互联的前景

■晶合实验室 魔之左手

移动互联与云计算，随时享受快速网络的便捷和强大计算中心的服务，这是多么让人心动的前景，但在国内却难以看到曙光。由于硬件、软件、网络运营厂商、网络内容提供商等合作脱节，使得本来就因网络带宽、普及度、资费等问题举步维艰的国内移动互联市场，发展更为困难，而近期的几次展会与产品发布，也许给了我们一线希望。

三五互联发布的35Pad和35Phone，是从各方面看都没什么特点的平板电脑与手机，然而却拥有很多国货无法比拟的优势——由厂商直接支持的各种移动互联应用。除了最常见的邮箱服务、邮件推送之外，远程签批、公文推送、WIDI无线显示、便捷连接键鼠等技术和功能，都非常准确的瞄准了商用领域。从某种角度讲，这些产品就是三五互联网络服务的终端，它更多的是在卖服务而非硬件。我们已经多次强调过苹果产品的成功与其搭建的所谓"生态系统"——也就是自家产品圈内的广泛灵活应用能力有关，而且这一系统已经历了长时间的建设与完善，才成为吸引用户的法宝，遗憾的是国内甚至国外的移动终端厂商或者没有看到这一点，或者自信可以快速建成类似的生态系统，结果我们见到的更多是作品寥寥的软件商店，而不见循环与成长。

同样，在IDF2011展会上，Intel也展现出了不同的姿态，下一代桌面和移动处理器Ivy Bridge在本届展会上几乎完全没有提及，无论是主题演讲还是各种课程中，大家谈论更多的是云、移动、互联，以及热得不能再热的——平板电脑。而在这些话题中，硬件也不再是谈论的中心，服务和应用和软件才是重点，Intel也将MeeGo操作系统的定位再次明确的设定为各种云终端的操作系统。


小型手持设备更受重视，例如Razer推出的Switchblade

而在这作为重中之重的移动互联领域的各个层次上，Intel也推出了云服务器标准架构、存储服务、基于凌动等低功耗平台的微服务器、10Gb以太网、基于凌动平台的平板电脑、上网本等设备以及MeeGo操作系统，从上至下，如同三五互联一样形成了软硬件及服务的合成，当然其规模要大得多。

在移动互联的纵向连接之外，横向联合也是最近很流行的现象。在云计算架构方面，Intel的标准架构就有微软、戴尔、富士通、华为、联想等多个厂商进行联合展示，而在会场外，则展示了让人意想不到的富士康品牌集装箱数据中心。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手



富士康从消费市场转向专业服务市场，Intel对其帮助不小

在终端方面，Intel也为MeeGo操作系统及硬件平台寻找了腾讯、东软、暴风影音、网龙等软件公司以及海尔、神舟等硬件厂商进行联合推广。除了在垂直方向上提供足够的移动互联服务外，还尽量通过横向联合提供足够丰富的应用能力。有趣的是，虽然目的是建立与苹果类似的强大生态系统，不过Intel凌动/MeeGo平台从一开始就通过联合重磅厂商，而非纯粹借助与App Store类似的AppUp中心，这应该也是无奈的选择吧。

由于国内厂商对4G标准的参与深度远胜过3G标准，因此在铺设进度方面应该会远快于当年的3G普及，加上国内三网合一和高速互联网的建设，都将让用户的网络变得越来越快，但没有应用能力的高速网络对用户来说毫无意义。云计算同样有着强大的反应和管理能力，在国内却一直找不到和终端用户的契合点，希望最近展现的这种合纵与连横格局，能够为我们带来移动互联的新前景。P

漫画作者：SUNS

苏州蜗牛

不做泡菜朝圣者《九阴真经》给力真武侠中国



国内网游市场历经十年发展到今日，产品良莠不齐，放眼望去多是跟风欧美魔幻，或就是韩国味浓重，始终难以杀出一匹真正具有代表性的中国网游黑马。究其原因，还在于网游行业所一直老生常谈的创新能力不够、抄袭风气盛行等问题。

从一个个穿着东方外衣的牛头人身上可以看出，现在很多网游厂商一味的追求商业味，缺乏自律性和高标准要求，他们并不真正地去为玩家创造新的东西，而是从他人成熟的模式中去挖掘市场，以最大化商业噱头和最快的圈钱手段为首要目的。在这样的研发心态下，自然不可能会出现好的作品。而随着市场同质化现象日趋明显，玩家中希望看到真正创新作品的呼声日益高涨，由此，一些伪武侠网游也已经从起初的备受质疑到如今成批地被拉下神坛。但要想真正开发出一款具有中国气质的经典网游却又不是空有热情和需求就能一撮而就的。

何为中国气质，首当其冲的就是祖先留下的传统文化了，这其中的武侠题材就是一支极富开发价值的潜力股，但是为什么近些年来尝试不少，也不乏一线厂商的身影，却都只能甘当韩国武侠网游的配角？或许很多人会说，韩国武侠游戏在技术和设计理念上更加进步，我们拼不过。其实这是混淆概念，好比端午节的名头最终被隔壁抢去注册了，难道说这个我国过了几千年的节日就不能和他们比了吗？所以，问题的症结根本不在于邻国起跑得早，而是在我们游戏厂商对本族传统武侠文化的一知半解，甚至茫然，故而无法挖掘出竞争优势，做大文化符号。

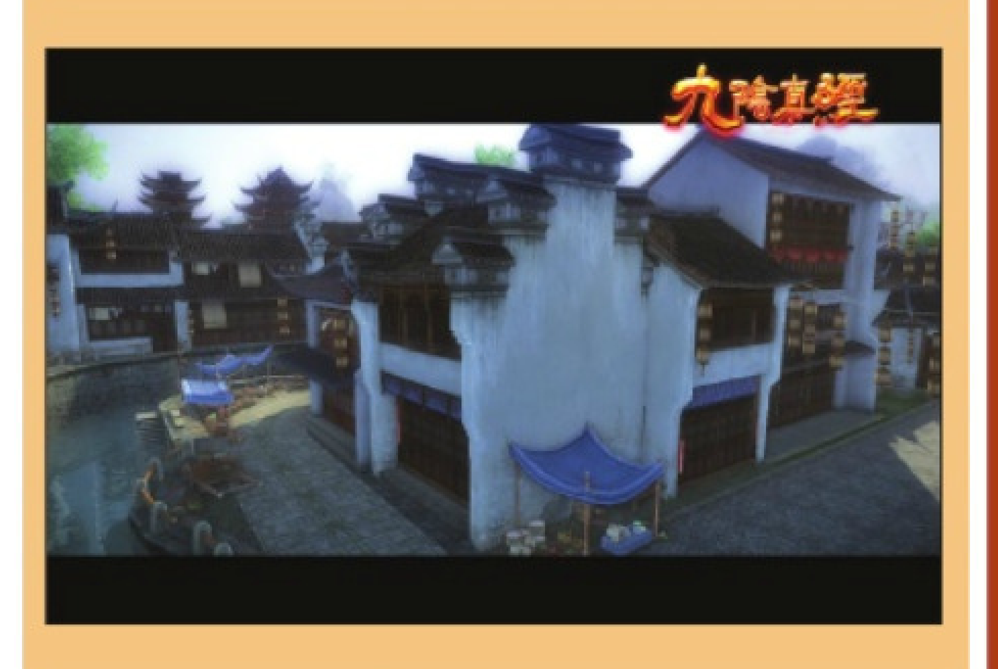
虽说中国和韩国、日本都在一个文化圈内，但就算是一个民族的不同地域，也都能找到文化独特性，何况是不同国家了。具体说来，以前朝鲜族的确深受汉文化的影响，但是两者对“武侠”概念的阐释却完全不同。韩国和日本一样，近代受西化破坏严重，因此他们制作出的“武侠”网游往往有着西方的价值观体现，存在着很多只顾迎合西方玩家的局限性。虽然技术一直在革新，但是直到最新的《剑灵》，韩国武侠网游玩法的重点依然不在中国人所说的对“侠”这个概念的阐述上，而是痴迷于近似于西欧骑士精神的个人冒险和英雄主义，简单总结就是两个字：砍杀。

那么，中国的武侠是什么？很多人一直觉得中国傲立封建时代世界强国之林2000余年，应该是一个锐气十足的国家，其实不然。汉族一直是个内敛的民族，不好外斗，这也是为什么多次被外族入侵依然把火药当烟花放的原因。而基于这个民族的本质，也就不难理解为什么我们说中国传统武侠文化是“轻武”而“重侠”的了。

有兴趣的玩家可以翻阅下有关春秋战国时期的史料，我国武侠原型最早就是来源于那个时代的刺客，正所谓“侠之大者，谓之刺客”，在当时的时代，武功强弱并不重要，但可以为了一句承诺，舍生取义、赴汤蹈火就是侠，这种中国人独有的精神既有别于日本武士道，更有别于韩式重“武”之“侠”，这里蕴藏着一种先进的处世哲学，即使是2500年后的今天，也依然让人回味无穷，再和单纯崇尚砍杀的泡菜网游相比，高下立见。









由此可见，国产游戏厂商只有坚持创新，不被垄断网游研发话语权的西方权威所吓阻到，才能找到反击出路。而要想做到这一点，首先就要摈弃唯利是图的商人思维，游戏作为一个文化产业，是个创新型的产业，如果只是一味强调商业化，那创新的敏锐性和对文化的追求态度必然会丧失，所以必须突破对利益过于追求的态度，才能有所发展和进步，最终像苹果一样，在微软的平民化政策围堵下做大自己的特色树立品牌。在这方面，游戏蜗牛的《九阴真经》就带来了不少突破。

作为一款武侠题材的MMORPG，《九阴真经》本身的游戏特色从始至终都定位在了"真武侠"这三个字上。制作团队为这款产品的玩法提出了不少全新的功能设定，以此来区别开目前市场上的一些伪武侠游戏。如和其他只做简单新手引导的网游不同，为了能够让玩家在一开始的时候就有武侠世界的代入感，初入《九阴真经》的玩家可以从数个登场剧本中选择其一开始游戏。由于是章回体形式的游戏记录模式，随着剧本主线的深入发展，玩家在游戏世界中的成长和发展也会让剧情不断完善丰富，其所扮演角色人物在《九阴真经》中的个人价值也会逐渐清晰明朗地体现出来，最终在不断丰富的登场剧情完成后，玩家则可以在八大派中选择其一拜入师门继续游戏，当然，玩家也可不入门派，自行闯荡江湖。

在格斗方面，《九阴真经》首当其冲的去掉了典型的战法牧式魔幻玩法，创作出了独具东方写意色彩的内功、经脉和轻功等设计。PK上双方胜负的判定也不再取决于简单的数值换算，而是角色技能的熟练程度，这就具备了一定的操作类格斗游戏特点，并融入了武侠作品中高手对弈时心理攻势的战斗氛围。在武学套路的动作细节上，制作团队还在网上搜集了大量描写打斗的文章和视频资料，甚至还找到了拳谱、剑法等琢磨，最后将这些资源融会贯通，再参考一些真实的武术比赛视频，作为设计游戏中动作和技能的科学依据。这一切都是为了让玩家在打斗时，无论用手柄还是键盘鼠标，都能有更强的代入感和畅快性。

在游戏世界的建立上，《九阴真经》为玩家塑造出了一个能够真正感知江湖的虚拟社区，在游戏中，玩家将不再是只为打怪升级做装备而游戏，他们将可以扮演包括渔夫、樵夫、农夫、矿工、猎户、铁匠、裁缝、金匠、药师、毒师、厨师、琴师、棋士、书生、画师、卦师、乞丐在内的多达17种市井角色，以此再现纷繁复杂的中国古代人文社会。同时，游戏自带的托管系统也最大程度的让玩家消除简单进出游戏的感觉或是对外挂的担忧，《九阴真经》的玩家在离线状态下，人物将可以自动进行打工等行为，即离线玩法。诸如玩家可以帮助城镇里的小店看守店铺，甚至帮其他门派完成任务，这样的设定保证了让玩家角色真正活在游戏世界中，即使下线也能记录到活灵活现的江湖生活。

除此之外，在背景音乐、八大门派以及包括奇遇系统在内的众多特色系统设定方面，《九阴真经》也都致力于立足历史，还原武侠经典，以最大程度构筑出一个有血有肉、可以触及的武林世界。正因为如此，《九阴真经》尽管还没有正式公开测试，但蜗牛就已经和包括美国、俄罗斯、韩国、日本、新加坡、马来西亚、泰国、越南等超过20多个国家及地区的合作伙伴签署了代理协议，这也足以说明随着全球化加速和中国的崛起，西方对东方文化的兴趣正在与日俱增，这对依托于互联网的国内网游厂商来说是个空前的机遇，而如何将玩法创新和传统题材有机统一起来，以此在泡菜围堵中杀出一片中国特色网游的新天地来，势必会成为未来网游界的重要话题。P













巨人网络

笨蛋水玩《征途2》

150级美眉玩家倾吐心路历程



水是上班一族，晚上空闲时间比较多吧，在看书看烦了，论坛逛的没有感觉的情况下，就想着找个游戏玩玩。

水从小就晕车，那些3D游戏啊，一看游戏画面就晕了，自知从此与3D游戏无缘了。偶然知道了游戏征途2是不会头晕的那种，于是，兴冲冲的于2010年10月25日下午6：00下班回家后正式进入《征途2》不删档测试区。水从小就看武侠小说，特喜欢那种白衣飘飘的感觉，又觉得一身白衣再背负长剑，有点决战紫禁之巅的感觉，于是职业就选了一个白衣佩剑的战士——剑灵逍遥系。因为之前没玩过网络游戏，所以这游戏该怎么玩一窍不通，进入游戏后就跟着游戏提示乱跑~看着过几分钟系统就提示领礼品，水心里啊乐开了花~但是，主线任务去杀怪，杀了半小时还没杀死一个！

关于师父

某天，水正偷菜偷的起劲，就看到一个叫大口袋的人发过来一个私聊信息，问有空没，有的话就去清源村望天涯等他。这又是什么呢？然后就去了，悲剧的是，水不知道有个腾云机关可以跳过去（其实之前跳过的，但是水忘了），忍痛在包包里买了燕子符跳过去的~然后，就看到大口袋也来了，随后出现了一个粉红色的框，正想仔细看框写的什么，就见他使劲催我点确定，说什么时间紧，有2次情缘，一阵乱点之后，水惊喜的发现，出来了一个心形红蜡烛把我们俩圈在中间，很唯美、很浪漫的~~就在水自我陶醉的时候，又跳出来一个框，让选择对大口袋的评价，下面还有一个送棒棒糖的选项，1两银子1个。水一向是一个大方的人，虽然包包里只有10两银子，还是毫不犹豫的点了送9个棒棒糖，同时看见大屏幕显示大口袋送我9朵红玫瑰，为了再看一次心形红蜡烛，水就傻傻的在望天涯等着大口袋的第二次情缘任务，突然发现自己全身都闪着花呢~看了下状态栏，说是仙侣奇缘红心状态，水还没有体验过这种全身被鲜花围绕的感觉~飘飘欲仙啊~

然后是和大口袋的第二次仙侣情缘原地打坐聊天，水直接说没钱了，送不了棒棒糖了，大口袋说没关系，花照样送~然后水多问了一句：花也是1两银子一朵吗？结果，花居然是20两一朵，水要晕过去了：第一次情缘送了9朵花，那可是180两银子啊！玩游戏到现在还没见过这么多银子呢！水就弱弱了说了一句：你可不可以不送我花啊，把送花的银子给我吧！大口袋说好，然后就交易给我150两银子，说谢谢我，做了两次情缘合着把其他任务一起交了一次性就升了2级，已经78级了。我看看自己，才50级呢，都是开区就开始玩的，怎么差距那么大呢？然后，他告诉我，装备很重要的，可以用低等颜色一级一级的合到高等级的，可以去镜湖打Boss，爆好颜色的装备，庄园里每天也可以用资源换装备，每天的种植任务必须做，存了历练功勋换装备，有了好的装备，做任务杀怪才，升级才快，激活体力值以后，可以做开瓶子任务，有机会获得银子和物品；去桃园挖宝会获得银卡，大口袋就是我后来的师父了（虽然现在师父的号已经换了人在玩了，我还是很感谢师父当初的指点的！）。

关于成长

有了师父给的150两银子，水自我感觉很有钱了，就花了50两银子和朋友一起建立了一个家族，开始招兵买马了。每天开家族果园任务、让大家围着家族篝火喝酒、再划划龙舟什么的，水觉得啊家族生



庄园偷菜



家族互动



热血国战

活也是过得挺滋润的（不过家族工资一开始就一定不能乱用，存起来级高了之后做装备用的多呢，水的工资一直没用，是因为开始不知道装备可以镶嵌石头，也算是无心插柳吧）。后来家族的人慢慢的少了，家族里和水关系最好的几个人，树、哲和9天都因为这样那样的原因离开游戏了，水的家族就和另一个家族合并了（水现在很是怀念他们的，希望他们还能再回来一起玩）。

在师父的指点下，水还知道了怎么在游戏里挣银子：1、每天守着镜湖打Boss，捡了装备去卖；2、刺探3次、偷砖1次、国外寻宝2次合成完整的灵玉环，这3个任务全要瓶子，可以开银子和很多好多东西哦，用不上的全去卖掉；3、桃园寻宝2次（级越高了，寻宝次数会越多）获得银卡，不过桃园找图对于水来说，是最难的事情，稍微难点的图都要找1个小时；4、每天在庄园种植摇钱树和经验树，收获后获得银卡和经验；5、去仙兽谷打BB，好的BB可以卖好多银子的（不过，这事情水比较悲剧，一直以为BB名字的颜色最重要，后来才知道是资质最重要）。水最感兴趣的事情就是打盗神，掉好多装备，用不绑银子合到好颜色的，自己能用的就用，不能用的就去拍卖行卖掉。那段时间，在王城常常见到水摆摊的身影。

关于好心人

偷菜偷的多了，也烦了（到这时候水还不知道偷菜之前是要接任务的，完成任务有银卡和经验奖励，要是偷到好颜色的菜，获得的奖励会更丰厚），老听家族的人讲去英雄岛送人头，一天闲来无事，就跟着跑进英雄岛去了。水的职业是剑灵，属于近身攻击，之前也没和人PK过，进去就直接挂了，也不知道安全出去之后再进来，结果，银卡原地N次，被人家追着砍了N次,无奈之下密杀我的人：“哥哥，你能不能让我也砍你一次完成任务啊，你都杀我N次了？”事实证明，水虽然笨点，但是还是有点小小的魅力，那位哥哥直接回密我说：“好吧，我把装备卸了让你杀！”于是，找了一个人少的地方，水终于上大电视了，在游戏里第一次战胜了比自己级高的某某（好心哥哥的名字水已经忘记了），暗暗高兴了好久。

现在还记得打50级战马的时候，因为人太多，胡乱进了一个队伍，熬夜到凌晨5：00才完成任务，我们队伍杀死Boss的人叫：紫轩皇魔凯，现在还很感谢他帮水完成战马任务；还记得第一次偷块小白砖顶个白刺探，在家族人面前炫耀了好几天；还记得家族的第一辆绿车本来330的速度，被水的小手轻轻一点，速度就只有220了；还记得一次帮一个排名很前的朋友做寻宝任务，被一个小号砍N次，原地N次后，别人狂汗：级比我高、装备比我好，怎么这么不经砍啊？然后水回他说：不是本人不是本人，是一个笨蛋在帮做任务！水又遇上了一个好心的哥哥，帮着水看图还保护着水把宝寻到了~其实这个世界好人还是很多的，不是吗？

关于水自己

水玩游戏是不喜欢PK的那种，被攻击的次数多了，也找到了不被别人击败的方法：水一般是不会主动攻击别人的，遇到别人主动攻击了，先一个小冲把敌人定住，然后开不动如山，紧接着一个逍遥诀立马逃跑了~~就这样，水逃脱了好多次别人的追杀了~呵呵~自豪一下！

这样慢慢的混着，水到150级了，只充值了20块钱开第二仓库，地元装备是120+完美紫物防3星套，本元装备是140+完美紫魔防物减五星套，基本都是镶嵌的4等石头，也算是江湖中一号小小的人物了吧，嘿嘿~

就这样，笨蛋水一个人在《征途2》这个游戏里快乐的玩着，直到有一天，遇到了他——那是个完全不同的故事，也是水以后会讲述的故事，从那天起，水第一次在游戏中感受到了两个人的浪漫，陪伴着水，一直走到如今。



给力元神系统


趣味变身

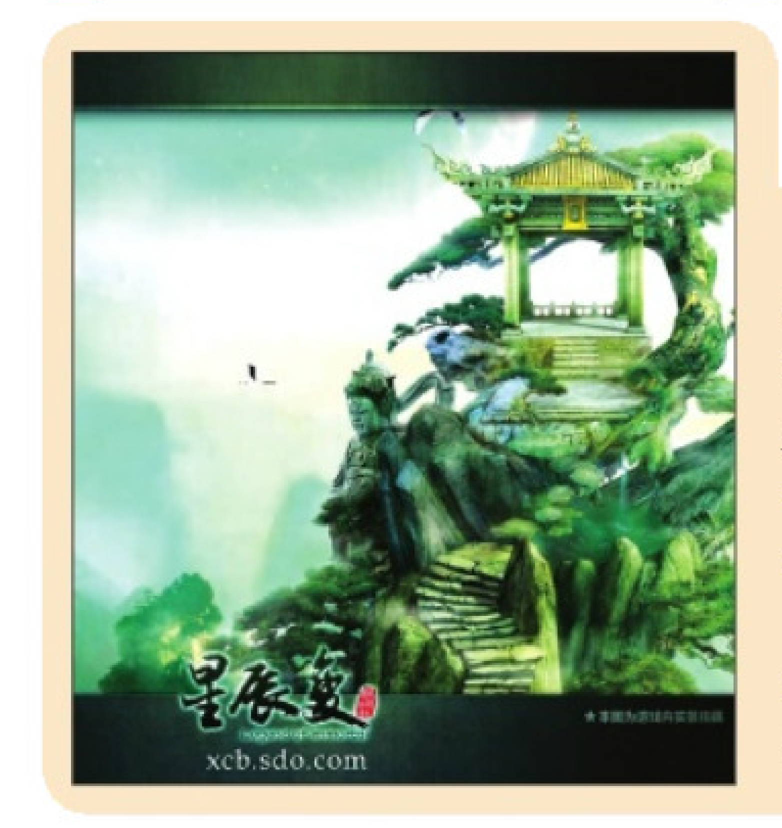

装备养成


豪华庄园


仙侣奇缘

盛大网络

巧用方法，我们加速当神仙
《星辰变》快速升级大搜罗



对于一款网络游戏来说，让角色快速升级是每一个玩家的梦想。等级高就意味着强悍，就意味着能率先体验高级别地图、副本等。所以说，整理一套完整的快速升级方法，在游戏发展初期可是至关重要的。对于《星辰变》来说，由于游戏内容太过于庞大，而升级所需要的经验又与很多游戏内容息息相关，为此在某种程度来说，《星辰变》的升级方法是千姿百态的。所以也就很难整理出一个连续性的升级方案了。

虽然无法安排出一套完整的方案，但至少可以将那些能够获得经验的游戏内容编排出来，也算是一一列举，而让大家自我选择吧。送给大家一句顺口溜：要想升级快，副本活动勤打怪。

任务篇：

游戏中的各种任务，是升级获得经验的主要来源。不过在《星辰变》中，任务体系倒是属于很前期的内容。毕竟如果一款游戏，完全以任务为主的话，那这款游戏还有神马意思？所以说，将以任务快速升级的方式，安排在角色初期成长阶段，不仅可以加快等级的提升，同时还能让玩家快速上手游戏，也算是一举两得了。

进入游戏之后，记住第一点要领，那就是一定要开启“吾道不孤”。这个系统其实就是好友系统，但《星辰变》的好友系统非常爽，除了拥有传统模式外，更为重要的是它还具备分享好友经验的功能。也就是说，当你升级之后，你的好友会获得经验，相反好友升级之后，我们自身也将有经验获得。当然并不是加上了好友就能拿到经验，要想从好友那里获得高额的经验奖励，还必须将好友之间的亲密度刷到一定上限。目前来说刷到1000+就可以了。提升亲密度的方法，从目前来看就是一起组队打怪、下副本等。所以说，要想在进入游戏之后快速升级，那么就一定要找到固定队伍。所以说，目前一些大公会都会组织固定升级队，从而快速提升角色等级。

先来说说主线任务，主线任务获得的经验，差不多可以让角色从1级提升到15级左右，期间达到10级的时候，记得去师门学习技能，但一定要记住不要解散队伍。这期间可以将门派的日常任务拿下，杀1000个怪给很多经验，此外翻牌也顺带着将它搞定。还有一些生活技能，能学的全部学了，今后生活技能可是我们的生财之道。

达到15级之后，主线任务基本上不能提供太丰厚的经验。但是别忘了还有支线任务，支线任务前期给的经验不算很高，但是当主线任务进入到瓶颈状态后，支线任务就是除了刷怪之外，最快的升级途径了。此外支线任务还可以穿插在主线任务中进行，那么此时就将得到双任务经验奖励。

任务是有数量的，所以当完成全部任务之后，除了刷怪之外，还有哪些可提供经验的游戏内容呢？这就是游戏活动。

活动篇：

游戏中的各种活动，还是比较丰富多彩的，基本上就是每天更新一次。奖励大多以经验、金钱、装备为主，不过这些奖励可以让玩家自主选择，倒是游戏非常人性化的一面。不过这些活动大多有限制的时间，所以对于那些时间不是太充裕的玩家来说，将会错过很多游戏内的活动。这点着实有些遗憾。

妖兽入侵：这个活动很好啊，每天最多获得5个魔灵。魔灵的用处不仅可以换大量经验，同时还能换取：材料，商城物品、紫装、蓝装、技能书、精炼等等很实用的东西。对于角色发展初期来说，换东西并不是太重要的，毕竟所有的物品在30级之前，基本上都是过度。所以换来换去没啥意思，反而不如将等级快速提升到30级以上，到时候去杀高级副本，装备滚滚而来哦。


活动任务


练体任务


赏金任务


师门任务

刺客巡查：这也是一个获得经验的活动，在门派三层那里接取该活动任务。方法比较简单，这就不多做介绍，根据系统提示一步步的做下去，就可以了。这个活动也是必做的，给的经验值还算不错。

师门任务：跑师门是现在很多游戏都流行的一个日常任务。任务基本上就是找人、找东西、杀怪，说白了就是跑腿任务。不过游戏有自动寻路，也算是很轻松的。而且师门任务给的经验也很多，所以这个任务是每天上线后，要第一个完成的。

答题竞赛：回答问题就能获得经验，当然要答对系统提出的问题。目前有答题器，如果说害怕答题器不安全的话，可以从网上找全面的答案，然后将答案全部复制到TXT文本中。需要找相关问题的时候，打开TXT文本按“Ctrl+F”键进行查找就行了。很方便，也很便捷哦。至少我就是这么干的。

系统打坐：这就是不下线并短期离开游戏之后，提供的一个在线获得经验的系统。目前来说每天可以进行3次打坐，反正这就是不打怪也能获得经验值的活动，虽然说经验值不是很多，总之不拿白不拿，也算是系统给咱们的福利哦。

除了上述活动之外，游戏中还有一些与PK相关的活动，虽然也非常精彩，但是和升级没啥关系，所以这里就不多做介绍了。但是这些PK相关活动，是非常有意思的哦。如果升级打累了，去砍一砍人还是蛮不错的休闲哦。

副本篇：

魔狼副本：此副本可以获得一些经验和不错的物品。在30级之前呢，建议大家还是组满5人队伍去，DPS、治疗、远程一个都不能少。五个人占据中间的位置，等狼都出来以后，快速杀狼。我们亲情小队的打法是每打出一把钥匙，就去开一个Boss门，不用积攒到4把钥匙全部获得。反而浪费时间。进入Boss图之后，4个Boss在简单模式下还是很容易杀死的，基本上每个人做好自己的本职工作，就能完全将这个副本搞定。杀完之后将获得盒子奖励，至于是元灵、金币、点卷之类的，还要看个人实力了。不过我倒是建议开点卷的，因为真能开出好东西哇。至于困难模式的魔狼副本，还是30级以后在考虑吧。

练体：练体任务是每天必须要进行的，经验相当可观啊。在发展前期最好是组队进行，虽然说单刷也是可以的，但为了获得最后的完美奖励，建议大家还是组队去完成这个副本。那么有人说等今后单体实力提高了，是否就可以单人来刷这个了？答案是不可能。因为这个副本的难度，是随着玩家等级的提升而提高的。所以说，为了效率与经验，还是组队进行吧。该副本内容一次共有10轮，前期实力和技能不太强悍的情况下，基本上15分钟可完成，目前30级状态下组队的话，基本上在10分钟左右就能完成。一天三次，经验可观，这可是每天获得经验的极佳方式。

炎京副本：要领第一点就是保护三个柱子不被怪打破，群攻拉怪、然后集中起来再杀，刷新怪一共是10轮，所以说速度将每一轮刷新的怪杀死，是攻破这个副本的关键。也就是说，攻击不要有所保留，虽然说比较费蓝，但为了完成副本还是要硬着头皮顶。杀完10轮怪之后，就去杀后勤部队，一共是两处刷新怪，击杀方法还是群小怪，然后杀两个守卫Boss，相对难度不是很大。杀完副本之后，会出现和魔狼副本同样的盒子，至于选择什么方式开盒子，还是看您自己的喜好了。


副本入口



魔狼副本


炎京副本


阵营大PK

王府别院：这个副本的难度有所加强了。建议还是刷困难模式，因为最后开盒子能有好东西啊。而且此时已经是30级了，所以也要考虑开始弄一些不错的装备，无论是自用还是买卖，都是必要做进行的了。进入副本之后把小怪全部清理，然后找到庄均接任务，此时怪会将庄均作为首攻目标，所以我们必须要拉好小怪。进入洞穴之后，就是快速的将所有怪全部击杀，当然也包括Boss，然后会马上跑回后花园，上官允只会召唤小怪，所以将上官允与小怪一锅端即可。这个副本看似就是简单的将全部怪物杀死，但是怪物的实力非常强悍。虽然说简单模式下，奶妈组任何一个职业都可以完成两人通关，但不建议这样去做。只是说，这个副本中，经验奖励是次要的，而物品奖励才是关键。

说了这么多《星辰变》中有关升级的方法，其实最想说“合理游戏，合理安排时间”。《星辰变》中还有很多便捷的升级途径，在很轻松的游戏氛围中，就能完成角色等级的提升，这点也算是游戏非常人性化的体现。总之呢，开开心心玩游戏，体验下虚拟的凡人修仙经历，也算是蛮不错的另类娱乐吧。P

多益网络

穿越古今，飞升无极

新鲜报道《梦想世界》全新“飞升”玩法



《梦想世界》2011年全新玩法“飞升”已经正式登场，新玩法给我们带来了飞升系统，酷炫的新武器新装备，实力卓越的飞升召唤兽，更带大家穿梭时空，重返殷商王朝，亲历封神演义，飞跃亚欧大陆，夜访吸血古堡，当然还有人人都能参加，人人都能拿奖的第三届全国争霸赛，还有新任务等等诸多新玩法让我们眼花缭乱，那这些新玩法都有哪些具体内容呢？让我们一起来看看吧！

飞升无极修正果，专享无双神兵与神兽

飞升系统，即是超脱凡世，获得更强大的力量。如果想要飞升，需要迎接人、天雷、仙魔、三重劫难的考验，渡劫飞升后方能成为人上人，获得更强的实力。不过渡劫不是太容易的，需要几个朋友的配合通过拜访四国导师学习炼制法宝，然后经历连续两场战斗后才成功飞升。飞升之后可以做110级新武器的开窍任务，驾驭飞升召唤兽雷精或者剑灵。110级新武器其实在飞升之前就可以得到，但是飞升之后可以将武器开窍，变成造型独特的武器，开窍任务的剧情比较史诗化，需要经过一系列的磨难才能完成。飞升召唤兽“剑灵”长得比较“酷”，是高物理攻击的宝宝，而“雷精”则长得比较可爱，拥有至强的法术能力，两种宝宝都可以抓的，飞升以后才可以带，而且能进化，相信飞升后肯定人手一只啦！


全新召唤兽剑灵&雷精

穿越远古战场，亲历伐纣诸神之战

还记得《梦想世界》曾经带来的奇妙旅程吗？曾经回到三国时代上演“千里走单骑”，遨游太空参加“非凡的婚礼”，“古墓奇谋”寻幽探宝解开金字塔之谜……人类的想象力永远是无限的呀！此次推出的新副本是给大家重现的是上古战场——封神榜，想必看过电视的各位都不会陌生，封神榜中各路神仙鬼怪齐聚，大家也会亲历战闻仲、斩二将、收七怪、朝歌城内擒妲己、摘星楼上缴纣王的著名历史事件，但是能不能成功擒下妖姬妲己，讨伐无道纣王就看你们的能耐了。5轮Boss战对于本身的消耗还是挺大的，建议大家在等级足够的情况下，多带些药品、烹饪去挑战吧！


多种选择自由搭配，你是焦

全新迷宫 穿越吸血古堡 降妖魔寻珍宝

夺宝奇兵大家还记得吧！在探索完古埃及金字塔与古代秦皇陵之后，冒险家行会将第三个寻宝地点定在中世纪的吸血古堡。这一次，大家将会加入吸血鬼“密隐”与“魔宴”两派的千年内斗之中，同时还要遭遇死敌狼人的趁火打劫和吸血鬼猎人的捕杀，而在古堡深处，吸血鬼伯爵“德古拉”正在染满红色血斑的十字架前等待着大家的到来。这位著名的伯爵，实力究竟有多强，击败他到底有什么宝物，还是留给大家自己去体验吧！

中世纪充满魔幻感的古堡迷宫，华丽的城堡容易让人流连忘返，可你是知道的，里面住的并不是美丽的公主，而是各种吸血鬼、狼人、猎人，以及迷宫式的城堡，你需要步步为营，小心应付突然而来的袭击，还要记得不要迷路。不过，古堡里面藏着151种中世纪黑暗风格的宝物，走运的话说不定能捞上几个哦！不枉来到这里探险一番！


感受飞升后110级光武的华丽

时尚达人 梦想时尚秀正式开演

除了迷宫、副本，《梦想世界》新玩法还有什么好玩的？接下来就是无数玩家喜欢的新染色系统。新染色系统同样有人物染色、翅膀染色、光环染色等等，新增了多套组合，可以让你自由更换，总的来说效果比原来的染色华丽了许多，当然到底好不好看得大家自己去搭配过才知道喔！如果全套人物染色、翅膀染色、脚印、光环、坐骑、光武、小精灵都配好的话，你走在梦想世界中绝对是回头率最高的一位啦！


第一次遇见所罗门

空中网

无数神作的背后

顶级游戏制作人加盟《功夫英雄》



蔡浚松– Jim Tsai

游戏研发经验超过二十年，参与或领衔制作的游戏超过15部

作品：

般若魔界 笑傲江湖系列 神雕侠侣系列 射雕三部曲 流星蝴蝶剑.net 流星Online 铁凤凰 莎木online 帝都魔域传 魔法骑士启示录 风云 小李飞刀 神甲奇兵

记者：您与不少国际大师级游戏制作人进行游戏的交流、合作，能否和大家分享下您对他们的评价，以及合作时比较难忘的事情呢？

答：和国际大师的合作，在交流和学习之中获益匪浅。比较难忘的是在做《莎木OL》的时候，与SEGA知名制作人铃木裕的合作。铃木裕是一个值得崇敬的游戏制作人，他对于游戏的制作严厉到近乎苛刻的要求细节体现的完美无瑕。我印象非常深刻又很感动的是，我们当初设想《莎木OL》的所有动作设计都需要真人捕捉，不能使用电脑手动调试，并要求使用在日本为当时《VR战士》模拟动作捕捉的知名动作演员，同时我们勘察了大概三个动作补抓的专业场地但都不符合铃木裕的设想，最终决定在香港进行时铃木裕特地把很多设备从日本空运过来。铃木裕同时是一个拥有非常空前强大并超前想法的游戏制作人，他甚至在当时提出的一些超前游戏设想时至今日已经成为某些网游的主流。





记者：您作为游戏制作人已经有20余年，在这段时期，您觉得游戏最给您带来感动的是什么？

答：我在每一个游戏上都能找到这个游戏给我带来的感动，比如在游戏的制作过程中，每一个源自于游戏的灵感迸发都会觉得很澎湃，每一个新的游戏理念被实现会觉得很有成就感，每一个突破和挑战都会激动不已。尤其能够跟有默契，有能力的制作团队一起工作，过程确实令我感动，也会给我一种相见恨晚，夕可死矣的感觉。在我做游戏的二十载里的确发生了许许多多令人感触深刻的事情，而身为制作人最大、最满足的肯定还是游戏正式面市时被大家肯定、喜爱。我印象比较深两件事情，第一就是当初发行《笑傲江湖》的首卖会，上市首日的销售现场，玩家排起了长龙，而当他们知道我就是制作人的时候，有来找我签名的、合影的，当时非常的感动，同时也让我第一次感受到作为一名游戏制作人的喜悦，直到现在还有一些玩家会写E-mail给我。第二次是铁凤凰在美国E3得奖，我与制作团队相拥而泣的场面这些都是让我一辈子很难忘的回忆。

记者：转战TVGame一段时间以后，是什么原因让您又重新回来制作电脑游戏呢？是对电脑游戏的不舍还是出于空中网的诚意呢？制作电脑游戏和电视游戏有什么区别呢？

答：其实我们转战TVGame的同时，并没有放弃网游，而是通过TVGame的研发，在最新技术、美术流程、游戏性上进行不断的进步，与国际上知名的发行商，制作人的合作，对我来说是一种很大的收益。电脑游戏与电视游戏，其实对游戏开发商来说，游戏的平台并没有太大差异，主要还是在于游戏内容。

记者：这次担任了《功夫英雄》的制作人，您觉得您对这个游戏产生了些什么影响？

答：因为《功夫英雄》的项目开发的比较早，游戏里面有很多原来已经设计好的特色内容，例如PVP、职业技能、战斗连击、QTE等等，这也都是我满认同的游戏设计。在这个游戏里的主要框架上面，基于过去对游戏制作上的一些经验，我会建议加上一些游戏该有的细节表现，以及游戏主轴，特色的加强，动作的流畅性，打击感的增强等等，例如QTE的操控，希望能体现单机玩法的乐趣，进入战斗连击时的界面表现以及操控方式，不同职业的攻击技能特色，电影式镜头手法的画面表现，进入组队战斗时的战斗爆发性的备战表现等等这些游戏内容的不断调试、改善、丰富都会让《功夫英雄》变得更加的有趣、生动、好玩、刺激。

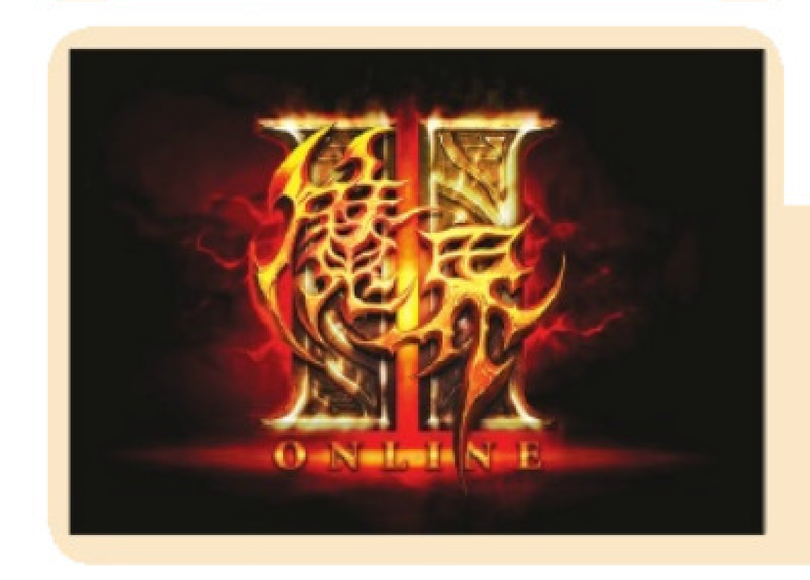
记者：《功夫英雄》这个游戏现在还在不定期开放体验，那什么时候能够稳定测试，什么时候公开测试呢？

答：目前研发在游戏的各种细节上做调整，5月份会有一次封测，我们希望能在今年暑假的时候公开面市。

记者：今天的采访，让我们对蔡浚松先生以及他的作品都有了一定的了解，非常感谢蔡浚松先生的畅言。话外，其实小编本人也是您的粉丝，您制作的游戏《铁凤凰》《笑网》等等游戏我都非常的狂爱。今天有幸能专访到您，非常非常的激动。最后，我们也非常期待不一样的《功夫英雄》尽快出炉，带给玩家不一样的网游体验。P

金　酷

《魔界2》坐骑第二阶段即将开启
坐骑系统全解析



魔幻网游巨作《魔界2》为玩家缔造了一个暗黑风格大行其道的世界，而在五月即将开放的新版本中，坐骑系统第二阶段的开放更是将暗黑世界的战争推向了高潮。八大华丽坐骑，八种非同寻常的战斗体验，引领你去探索加尔加隆大陆的神秘领域。下面就让我们全面来解析《魔界2》神秘的坐骑系统吧！

养成从蛋开始

《魔界2》的坐骑是从骑宠蛋开始成长的，玩家获得宠物蛋后，可以进行孵化。骑宠类型样子一般是固定的，有很小几率孵出珍稀宠物，外形与一般宠物不同。获取的骑宠蛋需玩家装备到身上开始孵化，孵化时间为50分钟，之后可获得骑宠幼体。









幼体养成期

宠物蛋孵化出后，初始为幼年期，可装备到骑宠位置，但无法骑乘，可增加装备者属性。幼体成长阶段分10个等级。在成长过程中玩家必须保证宠物的食物，不同时期的宠物需要不同的食物来保证宠物的成长，需要喂养的次数也不同。宠物初始饥饱值为10，只有在装备了宠物，宠物饥饱度才会随着时间而减少。骑宠幼体的饥饿度在30%以下可喂养（可通过商城出售的幼体消化剂将坐骑的饥饿度降低到可喂食阶段）。幼体期可分成三个喂养时期。每个时期需要喂养不同的宠物粮食。

在骑宠幼体升级时，基础天赋将获得一定加强，并有一定的几率获得隐藏天赋（每个坐骑均可能拥有一个隐藏天赋）。在喂养过程中，可使用“幼体聪慧剂”提升坐骑领悟隐藏天赋的能力，也可使用“幼体增幅剂”增强坐骑升级时的属性增长幅度。如果玩家对该骑宠的属性不满意，可以使用道具“幼体重生剂”将骑宠等级属性重置，玩家可再次进行骑宠的幼体养成，以获得自己满意的合适骑宠。不过一定要注意这种方法只能在幼体期使用哦。

骑宠成体期

当骑宠由幼体进化为成体之后，便具有坐骑造型，可供玩家骑乘并且提高玩家的跑速。成体的宠物总共有20级。养成宠物只有装备在道具拦上时，依靠主人杀怪时获得的经验升级，放在背包内无法获得经验。成体宠物的耐力会随着使用而降低，可以用喂食粮草来补充（NPC“骑宠管理员”处购买或者商城取得）。耐力度为30%以下才可以喂养。

天性喂养

通过封印怪物获得封魔石，在灵魂石板的鉴定封魔石得到天性魂，在喂给已经具有天性的骑宠，可使之具有该天性。 天性魂也可以通过官职任务获得。

骑宠挂件

商城中出售的道具可以对骑宠成体进行打孔从而获得宠物挂饰空间。再有空余挂饰空间的情况下可以给骑宠佩戴挂件，部分稀有Boss可掉落骑宠挂件，玩家也可以在坐骑饲养员处制造骑宠挂件。另外，当进入副本是，骑宠是不会显示出来的，但是其加的属性还是会对人物起效果。有一只极品的骑宠，对人物的提升是非常大的。

《魔界2》八大坐骑全盘点 你想骑谁？

介绍过坐骑养成的方法后，下面不妨让我们来一起盘点《魔界2》现有的各种不同的坐骑，看看哪一款才真正适合您！

暴君—暗黑殿堂级先锋

首先映入眼帘的便是黑虎那有如雕塑般的大头，幽蓝色的眼神犀利的就像能洞穿一切的锋利匕首。背上那一根根的冰刺，仿佛冰川上那凝固千年的寒冰，久而不化，无坚不摧。漆黑的毛发，却如无底的深渊般让人无法捉摸无法左右。古朴的盔甲下，他那矫健的身姿携着狂暴的力量给人君临天下之势，就连威满天下的冰皇亦要承让三分。

冰皇—出霸气彰显

冰皇的气场无疑是强大的——坚冰为甲，散发幽蓝冷光，加上犀利的獠牙与凶狠的眼神。战场的冰皇只是安静地匍匐着也能令敌人忌惮三分，更不用说他的沉默仅仅是在蓄势待发。

搜狐畅游



穿越者的趣味生活

趣说《古域》循环任务

做一个穿越者其实挺有趣的。你看我，被那不负责任的女娲娘娘拉到神话般的《古域》世界后，生活还不是照样过得有滋有味。我每天做做任务、刷刷副本、打打小怪兽，生活乐无边啊！

说到做任务，我就情不自禁地想起了“韦陀”，想起了有趣的循环任务。

“韦陀”其实不叫“韦陀”，而是“委托任务发布人”，我为了省事，硬生生地把他简称为“韦陀”。为此，他不止一次向我抗议。“韦陀”是一个很勤奋的NPC，每天按时在百工天都上班，负责发布各种循环任务。身为时人的我们，每天可以完成7轮循环任务，每轮有10个小任务。但我通常只完成前三轮任务，因为之后的任务没有多倍经验值奖励，这让我的付出与收获不成正比。“韦陀”那里的任务是随机发布的：传信、送货、搜集物品、杀怪……我最喜欢其中的4个任务，巴不得每次都能接取。

任务一：充电

这其实是一个很简单的任务。“韦陀”给我一个奇怪的充电器，让我去赤龙国指定的地方吸收电能。任务没有任何难度，但却很有趣。到达指定地点开始充电的时候，我浑身发出了强烈的光圈，形成一个神奇的光罩。那阵仗，可是相当壮观啊，引得路人纷纷侧目。我骄傲啊！

任务二：轰炸

我不是一个好战分子，但是我很喜欢乘坐战机轰炸敌人的感觉。在《古域》里，乘坐轰炸机执行任务，是一件很有趣的事，因我们搭乘的轰炸机都相当独特。还记得《蜘蛛侠》里那无比拉风的绿魔飞行器吗？《古域》里也有，我就站在这样的飞行器上，飞向敌军阵营，投掷高科技激光炸弹。举手投足间，敌人灰飞烟灭……除了高科技的飞行器外，还有古老的“画卷”飞行器。坐在古老的画卷上，调戏那些野心勃勃的巨人战士，也不失为一大乐事。

任务三：切磋

这里所说的“切磋”，并不是与其他时人较量，我的对手是百工天都的教官们。对，你没有看错，平日里高高在上的教官们将会接受我的挑战，承受我无情的“摧残”。不要被教官的“威名”吓倒，他们其实很容易对付。虽然他们无耻地采用了“车轮战”，轮番上阵与我厮杀，但在我全力攻击下，教官们一个接一个地败走麦城。只有最后一个出现的总教官给我制造了些许麻烦，不过终究还是被我与宠物伙伴合力击败了。

哈哈，欺负教官的感觉，实在是舒服极了。

任务四：开宝箱

每次接到这个任务，我都会异常兴奋。“韦陀”将我传送到一个独立的场景中，这里只有我一人，还有遍地的宝箱。“如此多的宝箱，要是全部归我所有，那该有多好啊！”我每次都会这样痴心妄想。奈何，“韦陀”严格控制了我开启宝箱的数量——3个。每当我开启第三个宝箱后，就会被无情地弹出独立场景，回到“韦陀”身边。我一直怀疑是“韦陀”在借机报复我，但我无能为力。尽管只有三个宝箱的开启权，但我还是很满足了。宝箱里最常见的宝物是各种传送卷，我包裹里已经累积了好几十卷。传送卷虽然不值钱，却很有用，有了它们，再远的地方，转眼间便可到达。

据说，某些宝箱里还藏着稀有材料，但我一次都没见着。所以，我决定坚持不懈地把循环任务做下去，总有一天，珍稀材料会进入我的包裹里。



看！能量光罩！



神奇的画卷，会飞耶！



我最喜欢欺负教官了



令人蠢蠢欲动的宝箱

完美时空



神秘全新天界地图？《诛仙2》梵天攻略+新地图猜想

梵天净土互通服务器已经开放一段时间了，各个服务器之间的混战也明争暗斗了很久，不得不说，这里实在是个群雄纷争、弱肉强食的地方，当然丰厚的奖励也是嗷嗷叫啊，铁玉龙筋高级乾震神魔，无一不让人口水横飞鼻涕纵流。但是无论怎样，都会是狼多肉少投入未必有回报，该怎么在这个充满危险和挑战的地方成为赢家？

进入梵天净土任务，首要的任务就是——活下去。只有存活，才能击杀Boss，击杀敌人，以及采集物品还有完成任务。职业不同技能不同装备不同，但必备三件物品——星盘，天界通宝，技能时装。

没有星盘在梵天净土可以说是寸步难行，即使是再强的黄金战士也总有被人秒回去的时候。天界地图如此庞大，跑回任务点估计黄花菜都凉透了。无论是击杀Boss还是星宿任务，事先定下星盘，不用说，地球人都知道。

说到天界通宝，当然是针对天界格外庞大的药品消耗而设计的——三千万的极品红蓝确实是PK必备物品，连鄙人我这种铁公鸡为了做任务也不得不带上一个。另外就是封神技能使用时必须用的元力药，吃小药可是有很长时间冷却的，所以想要杀人的必然要买三昧了。

第三种就是技能时装，无论是鬼厉新雪琪还是新老虎，不带上一两件都不好出门，尤其是针对鬼道的天选，虽然掉血不致命，但是它过于物美价廉，特别是在Boss争夺中尤其恶心，经常成为压死骆驼的最后一根稻草，所以甚至还要兜上会神91的宠物。

我认为梵天净土最受欢迎的任务是天界星宿，2500的元神珠是最主要升级的来源。每到周三周四的八点半，梵天净土就会血肉横飞杀气纵横。事先定好星盘，最好买上天界特别速度版坐骑，牛人可以做到N轮，新服的玩家做第一个星宿线，杀个两三个怪就做不下去的也很常见，心态一定要平衡。

如果想见识每个服务器最牛的玩家，除了平时翻开排行榜仰慕一下名字，看真人那必然是去观摩周六六线的望舒Boss。我基本是躺在二百米开外的地上看完全程击杀的，十几支黄金队伍各种技能险些晃瞎了我的眼。望舒姐姐虽然长的好看，但是绝对属于可远观不可亵玩型的，极高伤害，放小怪，一个技能下去如同割稻草一般。但是亵玩成功了据说会给10玉的……当然，还有周二周四也会有较弱的怀光和九黎Boss刷出，会有各种高级神魔装备奖励。

如果是平时的小玩家，在建立好“二十年后又是一条好汉”的理念后，就可以在每天早上8点左右，趁着夜黑风高人少时候去天界挖宝。各种堪比当年混沌小妖热度的采集物品随机散落在地图上，当然，如果队伍给力，也可以在人多的时候一边杀人一边采集，据说会给9级铁玉，但是我们服的人只挖到过元神和龙筋。

很多人在梵天净土做腻了任务，自然就是去野战。但是野战也腻了怎么办？没关系，在蟠龙峰也要出现全新的服务器互通新地图了。

既然是服务器互通，比照梵天净土，自然也是物竞天择的PvP地图，各种群殴奖励丰厚，可是梵天净土的任务系统已经蛮全面了，新地图还能有什么新花样？就让我们大胆的预测一下吧！

而新地图的新意何在？梵天净土无论是采集还是争夺，基本都在地面进行，大胆猜测新地图的策划很可能推出复杂地形为主的纵向PK地图。由跳跃和飞剑获得某些特殊物品的采集（纵向地图当然是不能用飞天的啦），才能获得地图专用的强悍装备，进而鼓励空中PK；复杂地图中跑位将更加重要，怀光和天华等职业的技能将脱离鸡肋。

最后，在梵天净土中早已呼风唤雨的龙头老大们，其他修真者必然也攒足了元神和高级神魔，是不是也很期待全新地图的开放？到底是梵天净土的翻版，还是一个全新的开始，那就让各位拭目以待吧！













漫步者

EDIFIER 漫步者

相近处才见真功夫，漫步者M17评析

新型数码产品的普及带动了微型音箱产品的迅速发展，消费者对于功能多一点，体积小一点，音源不再依赖于传统的笔记本电脑，内置独立电源的微箱需求显著增加，近年来这类多功能音箱产品也层出不穷。作为行业领军企业，漫步者微箱新品虽不断上市，但除了支持SD卡直读的M15之外，多功能微箱产品迟迟未能与消费者见面。

漫步者不重视多功能微箱？当然不是。在国内多媒体音箱行业，漫步者向来以独树一帜的产品设计理念和优秀的产品品质著称，研发实力首屈一指，而且其推出的每款新品必然是在反复论证之后才会与消费者见面。也正是这种严谨态度，使得漫步者音箱总能给人惊喜，此前历时一年多，修改数稿的M16就是典范之作。而近日，全新上市的M17也填补了漫步者多功能微箱的空白，除了直读SD卡/U盘，还能播放FM广播，支持耳机输出，还内置锂电……不过，市场上同类型的微箱产品并不少，那么，除了已知的功能设置之外，漫步者M17凭什么博得消费者青睐呢？

首先是音质。音箱的核心在于扬声器单元，优秀的单元正是发出好声音的基础，对于箱体空间有限的微型音箱尤其如此。当前市场上虽然功能集成的小音箱很多，但多为单声道扬声器，音质非常一般，而且低频更无从谈起，而这，恰恰是M17的长处。

为了完全匹配低频辐射器，漫步者没有采用之前的微箱单元，而是全新开发一款1.5英寸高阻尼纸质振膜扬声器，钕铁硼磁路系统，两只单元的额定输出功率2.4W，各频段表现均衡，音质纯正甜美。虽然是标准的2.0声道音箱，但低频辐射器的引入能有效扩展低频效果，让小箱体也能具备量感十足的低频，音质表现更出色，甚至具备2.1声道的某些特点。而且，漫步者M17还采用了优秀的电路方案，失真度≤0.5，保持了漫步者一贯的高水准。而不俗的音质也使得M17在播放SD卡、U盘音乐时都能得心应手，表现更为出色。

其次，为了体现便携的特质，除了小巧的机身之外，M17还采用了双供电模式，miniUSB供电接口加内置的900mAh锂电池让音箱保持动力充沛。电池在充满电后，可连续播放SD内存储音频文件超过12个小时。而且，M17配备的锂电池为可拆卸式的，由于BL-5C标准型电池的广泛普及，即使在户外，也能方便取用替代。

有独立的电源保障，配合M17提供的多种播放功能，你可以选择将喜欢的歌曲拷入SD卡/U盘，或者搭配笔记本、PC、MP3或者CD等等，无论是户外出游或是聚会时，M17都能让您随时随地享受高品质音乐。

再次，针对多种音源输入的特点，M17设置了目录切换按键，并附带多种颜色的指示灯，直观便捷地切换音源。而且，M17采用独立的电源开关，可彻底切断内部电源，降低内部损耗，延长使用寿命。当然，漫步者对于细节的关注尤为明显，功能键均使用硅胶材质，手感良好，操作准确。即使是脚垫，也没有任何忽略，摆放桌面时非常稳固，充分满足用户日常听音需求。

也许将M17与同类产品摆放在一起，第一眼并不能看出孰优孰劣，但只要您打开耳朵试听，立刻就能发现不同之处。虽然是一款微型音箱，但漫步者对于品质的专注与执着处处可见，所谓相近处才见真功夫，这也是漫步者核心理念“a passion for sound”的直接体现。a passion for sound，一种音响精神，始终保持精益求精的精神、追求卓越的精神，这既是M17上市后博得消费者信赖的基础，也是漫步者能在众多竞争对手中脱颖而出的根本原因。



汇众教育

新行业，新职业，学游戏动漫设计拿万元高薪



作为一个新兴的朝阳产业，游戏产业经历了20世纪末的初期形成阶段，以及近几年的快速发展，现在中国的游戏产业处在成长期并快速朝成熟期发展。伴随着产业的蓬勃发展，人们的生活方式也随之发生变化。目前，游戏已成为引领都市人的一种全新生活方式，并进一步改变着整个世界的消费格局。

游戏产业引爆财富火山

近年来，我国的游戏产业得到了迅猛发展。日前，国家公布了《2010年中国网络游戏市场年度报告》，统计数据显示：从产业结构来看，2010年中国网络游戏市场规模合计为349亿元，同比增长26.2%。其中互联网游戏323亿元，增长率25.2%；移动网游戏26亿元，增长率40.7%；从用户数量上看，互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%。全球手机用户破50亿，手机游戏市场迎来爆发式发展。

这一组数据反映出，网游市场发展的根本动力仍然健康，中国网游市场还远未达到成熟期，预计未来3年年均复合增长将超过20%。

就业职位	薪资（元/月）
游戏策划架构师	3000-6000
游戏角色建模师	5000-8000
游戏场景设计师	5000-8000
2D动画设计师	4000-7000
3D动画设计师	6000-10000以上
手游程序开发工程师	5000-7000
2D网游程序开发工程师	5000-8000
3D网游程序开发工程师	8000-12000以上
次世代游戏美术设计师	8000-12000以上
创意总监	10000-50000

行业参考薪资

战略合作企业

人才紧缺引发就业风暴

中国游戏产业已成为信息产业增长的重要支柱，自主研发的国产游戏出现了强劲的发展势头。但是，人才短缺一直制约着国产游戏良性发展，且中国游戏人才缺口呈现逐年增大趋势。其实，游戏行业的人才短缺早已不是什么新鲜事，从网易网络游戏《大话西游2》的主创团队骨干辞职创业，到金山游戏工作室遭遇腾讯地毯式挖角，再到腾讯高管跳槽盛大，行业挖角、抢夺游戏人才的现象层出不穷。分析人士认为，中国的游戏行业如此缺人，说到底是游戏人才输送体系与游戏市场增长速度不匹配的结果。

行业更新快是另一个导致游戏人才“一将难求”的原因。同其他IT行业一样，游戏行业的技术和理念更新速度极快，从业人员需要不断接收新的知识才能跟上市场潮流，而大部分游戏公司的培训体系尚不完善，自有人才储备不足，亟需招募大批年轻、有创造力的游戏新人。

选择王牌专业，做职场新“贵”人

目前，游戏企业无一例外的患上了人才饥渴症。游戏策划、美工、手机游戏开发、网络游戏开发等职位在职场上炙手可热，许多游戏开发商给出了上万月薪也难招到合适的游戏开发人才！而且游戏人才的薪金待遇水平是“愈老弥香”，拥有2年以上游戏开发经验的专业人才通常年薪在10万以上。人才的饥渴导致游戏职业成为高薪中的高薪！游戏设计培训成为了时尚的选择。

1.兴趣变为职业

面临严峻的就业形势，今天的选择，决定着几年后职业人生的发展走向。面对庞大的就业队伍，有限的工作岗位，兴趣与职业如何结合。目前，游戏制作领域就为大家提供了一个绝佳机会，游戏从音乐、画面、情节等给人带来美的享受，并诞生了游戏策划、游戏美术、游戏程序开发等大量高薪职业和工作机会。

2.娱乐就是工作

游戏设计师是游戏产业创造的核心，设计师把他的想象力以游戏的形式变成娱乐产品，供所有游戏玩家消磨时间和体验游戏感受。在国外，游戏设计师拥有类似电影导演的身份和名气，他们就像是游戏业的电影明星。

为了进一步提高游戏人才的数量与质量，快速填补中国游戏产业的人才缺口，中国数字娱乐职业教育专业机构——汇众教育承载了中国数字娱乐职业教育的重任。作为其直营校区之一——长沙（动漫游戏）校区成立7年来，向社会输送了3000多名专业才，为数千名青年圆了将兴趣转化为高薪职业的梦想。

周六免费试听课，体验学习动漫游戏的乐趣

为缓解各高考生升学压力及就业压力，汇众教育与全国多所院校联合招生，让学员技能学历双丰收。欢迎年满18-35周岁，高中毕业生，大中专应往届毕业生，有志成为动漫游戏专业行业精英之士前来咨询了解。

汇众教育长沙（动漫游戏）校区　　官方网站：http://cs.gamfe.com

汇众教育

高中生学游戏制作 高薪就业不再只是幻想



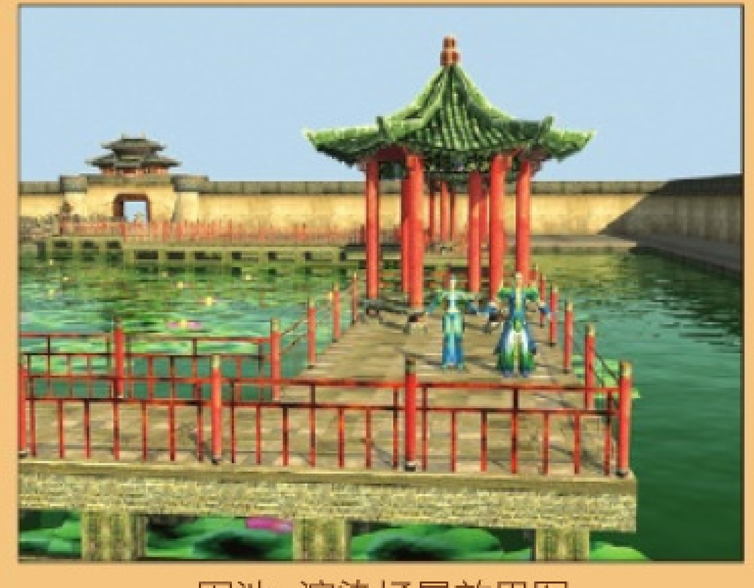
20世纪80年代，只要能上大学就很好了
90年代，我们开始比较学校的资质和名气。
2000年之后，大学生就业难问题开始凸显
近几年，我们开始比较专业，宁可学校没有名气，也要把专业挑好，现在就业是硬道理！

毕业了，我们的工作在哪里？

来自教育部门的数据：今年我国高校毕业生人数将达660多万人，比去年净增30多万人，大学生就业难的形势之严峻可见一斑，这也是今年两会提案和关注的焦点。日前，济南招掏粪工，5个名额引来391人报考，众多大学生角逐，更是引发整个社会的关注。一方面，大学生就业难已经成为一个不得不面对的严峻社会问题，而另一方面，大学生择业、就业的观念也在新的内外环境下，发生了深刻的变化。

据2009年《用人单位调查报告》显示，78%的单位认为“实际操作能力”最重要；13%在意“工作经验”；仅有6%的用人单位看重“学历”。新《劳动合同法》实施后，企业更加注重应聘者的能力了。近年城镇新增就业岗位没有明显增加，各类高校毕业生人数却屡创新高。严峻的就业形势，使得越来越多的人期望通过选择职业技能培训或是“回炉”再学习来提高自己的综合技能，以期顺利走向工作岗位。


画室


围池-渲染场景效果图


学员作品——战士

游戏行业，人才在哪里？

据《人民网》报道，经过10年的发展历程，网络游戏已成为中国互联网最重要的支柱产业之一，无论是玩家人数还是产业规模，中国网游的发展速度都位居世界前列。

日前，国家公布了《2010年中国网络游戏市场年度报告》，统计数据显示：从产业结构来看，2010年中国网络游戏市场规模合计为349亿元，同比增长26.2%。其中互联网游戏323亿元，增长率25.2%；移动网游戏26亿元，增长率40.7%；从用户数量上看，互联网游戏用户总数突破1.2亿人，同比2009年增长超过37%。业内人士预计，中国网游市场未来3年年均复合增长将超过20%。

与游戏行业的“高增长”相比，游戏制作人才缺口巨大。高校是人才培养的重要基地，可学员少之甚少，且大多重理论轻实践，这将严重阻碍国内游戏产业的发展，中国游戏产业正处于“市场增长迅速，人才极度匮乏”的局面。而当前大多从业人员往往没有受过专业化培训，大多属“自学成才”，远不能达到游戏开发的要求。因此，随着游戏产业的繁荣，游戏培训也将“钱”景广阔。另外，越来越严峻的就业形势也将吸引一部分人进入到游戏培训大军中来。

高中生也能月薪8000！

李姚高中毕业后，家人就为他日后的发展起了争执。高考成绩不理想，他是怎么样也上不了名牌大学，如果说上个二流三流的学校又没有太大的意义。就现在的大学生就业情况，毕业后的工作仍然是个很大的问题。如果直接出去工作的话，一来年龄太小，没有任何工作和社会经验；二来没有一技之长，找工作的话也只有体力劳动方面的工作，没有前途。家人的意见是让他去学电焊，钳工之类的技术，也算是有个一技之长，李姚却对那些不感兴趣。

但能制作一款属于自己的游戏是李姚的梦想，最终他还是以自己的坚持说服了家人。日前，通过为期一年的学习，李姚已顺利就职大娃娃游戏公司，从事3D美术动作设计，月薪8000多，比哥哥这个本科生的工资还要高很多。父母、亲朋很是欣慰，为表感谢还特意制作锦旗赠予学院。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，其所有培训课程都按照企业定向培养方式，定向定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有几百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

汇众教育北京公主坟（游戏）校区　　　官方网站：http://gzf.gamfe.com

头牌新闻

巨人正式发布《征途2》，宣布“第三代商业模式”

■ 本刊记者 Merlinpinkstaff

3月30日，巨人网络在上海宣布，该公司旗下的2011年度“旗舰网游”《征途2》定于4月8日开启内测，同步开启第三代商业模式“公平游戏模式”。巨人网络董事长史玉柱认为，公平游戏模式是继时间收费模式、道具收费模式之后，网游业界对商业模式一次颠覆性的革新。



巨人网络董事长史玉柱在“第三代网游商业模式”启动仪式上

《征途2》是一款2D武侠角色扮演类网络游戏，由巨人网络的400人精英研发团队历时3年精心开发而成。在没有大规模推广情况下，主要依靠玩家口碑传播，目前最高同时在线人数突破20万人大关，成为今年游戏产业年会玩家评选的“2011年最受期待网络游戏”。

《征途2》自去年10月启动技术测试。巨人网络介绍说，游戏采用了四大技术，拥有电影级的高清唯美画面；延续并创新前作精髓，万人国战PK场面宏大，运镖、刺探、国家宝藏、火攻等多样玩法各具特色；服务器技术领先，4万人同服运行流畅；游戏集百家之大成，玩法一应俱全；《征途2》倡导“每天2小时游戏理念”，通过离线补偿等措施，满足不同玩家需求。

巨人网络副总裁、《征途2》制作人纪学锋介绍说，有别于时间收费和道具收费模式，“公平游戏模式”在免费基础上，取消商城，官方不再出售道具，全部装备打怪掉落或任务产出，玩家通过互相交易获得装备道具，官方只收取5%交易手续费。纪学锋表示，所谓“公平”，是指这一模式既没有时间收费模式进入即要花钱的门槛，又避免了道具收费模式中人民币玩家与非人民币玩家不公平的问题。

巨人网络董事长史玉柱曾提出过留住玩家要“过三关”——印象关、尝试关和无聊关。史玉柱表示，《征途2》技术测试至今玩家流失率非常低，说明游戏性和全新商业模式得到玩家初步认同，他希望同行和玩家一起探索、完善第三代商业模式，使网络游戏行业走出瓶颈期。P

晶合热点

第十届《三国杀》“王者之战”启动

2011年4月19日，游卡桌游在北京798艺术中心召开“游卡桌游第十届三国杀王者之战”启动仪式。边锋集团总裁潘恩林、游卡桌游CEO杜彬、乐途体育用品有限公司主设计师等各界名人共同宣布：游卡桌游第十届《三国杀》“王者之战”拉开帷幕。经过近几年三国杀玩家的积累与前九届赛事的沉淀，游卡桌游三国杀王者之战终于晋升为一项全国性赛事活动，无论从体系还是规则都正在趋于成熟，是目前国内专业性最强、级别最高、奖金最多、影响力最广的桌游竞技赛事。本届王者之战比赛共设上海、杭州、南京、哈尔滨、长春、沈阳、南宁、成都、郑州、天津、广州、北京共计12个分站，历时8个月。



腾讯游戏在京召开年度发布会

4月15日，腾讯游戏在北京举行了2011年度发布会，并在会上公布了全年的品牌规划。根据规划，腾讯游戏在今年除了要推出多款不同类型的网络游戏新品之外，TGA电竞赛事、十小时爱心行动等活动也在积极地进行着筹备工作。本次发布会是腾讯游戏自去年发布整体品牌以来，第一次公布明确具体的品牌建设计划。除了游戏方面的年度规划内容之外，在本次发布会上腾讯游戏和招商银行联合宣布，由双方联名发行的一套“腾讯游戏”专属信用卡即将面世。该系列套卡共有3种不同卡面供用户选择，分别是腾讯游戏品牌卡，《穿越火线》游戏卡及《地下城与勇士》游戏卡。

鈊象电子拟推出《三国战记3》

我国台湾省游戏厂商鈊象电子（IGS）于近日在官网上开启了新作的页面，该页面文字内容为“十年等待，正宗续作”，虽然IGS尚未正式公布该作品名称，但曾接触过《三国战记》的玩家不难从背景的人物轮廓中认出熟悉的角色。IGS于1999年推出PGM街机游戏《三国战记》，获得了良好的市场反响，并于2000年推出续作《三国战记2》，该页面所指的“十年”正是推出《三国战记2》之后的10年，看来该游戏有望在今年年内上市。自1991年公司成立以来，IGS一直致力于自主研发多平台游戏，20年的发展已经让这家曾在台湾省市场艰难立足的游戏厂商成长为布局全球的国际化企业。近期一直致力于网络游戏开发的IGS突然公布这样一款街机游戏的续作，这一消息让不少老玩家感到了振奋和感动。



FBI介入索尼与黑客的战局



索尼在与黑客GeoHot的官司中通过司法手段获得了很多互联网用户的个人信息（举例来说，索尼有权获得所有访问过GeoHot的主页或其创建的相关页面的用户的IP地址，或是通过Paypal资助过GeoHot的用户的Paypal账户信息），这一举动激怒了4chan的“无名氏（Anonymous）”组织，该组织在过去曾以组织互联网上的大规模恶作剧和黑客入侵行动著称，这次他们也有组织有预谋地通过黑客手段袭击了索尼的官方网站页面和服务器。在“无名氏”通过互联网向索尼“下战书”之后，索尼通过网络运营的很多业务，包括PSN在内的诸多服务曾数次因为黑客攻击而被迫中断。4月下旬，“无名氏”组织表示FBI已在北美地区发出40余张黑客成员的逮捕令，并且已经有成员因此被捕。尽管该组织的此次行为引起了很多玩家（尤其是PS3玩家兼PSN用户）的反感，但“无名氏”组织坚持声称自己是正义的一方，只在对索尼勾结美国司法部门窃取私人信息的行为表示反对。

索尼前社长大贺典雄去世



2011年4月23日，索尼前社长大贺典雄在东京因内脏功能衰竭去世，享年81岁。大贺先生不但有着卓越的商业头脑和领导能力，同时还是一位杰出的艺术家，大贺先生年轻时毕业于东京国立艺术大学，并留学德国，以男中音和指挥家的身份参与过很多艺术演出。他于1959年进入索尼公司，仅3年时间便升任设计室长和宣传部长，并于1982年成为社长，在他的带领下，索尼曾在20世纪多次引领娱乐业潮流，随身听的流行、CD的普及、MD的问世和PS游戏机的诞生，都是大贺典雄领导下的索尼创造的业绩。

《无限世界》举办一场主题媒体沙龙



4月22日，趣游天际游戏公司在京举办《无限世界》主题媒体沙龙，从游戏内容、创意构想等方面对《无限世界》的架构核心概念——“微改编”模式进行了全面的阐述。发言人表示，《无限世界》中的每一位NPC的每句台词，每一件装备的名称与描述介绍，无论是游戏内容还是玩法构想，都可以由广大玩家参与设计并由研发部门迅速予以实现。除此之外，曾戈在沙龙上还向媒体采访者表示，目前的《无限世界》“微改编”计划已经发展至相当成熟的阶段，并且这种势态还将一直抱持下去，两周后，新一轮的“微改编”内容便会对外公布。

晶合新作

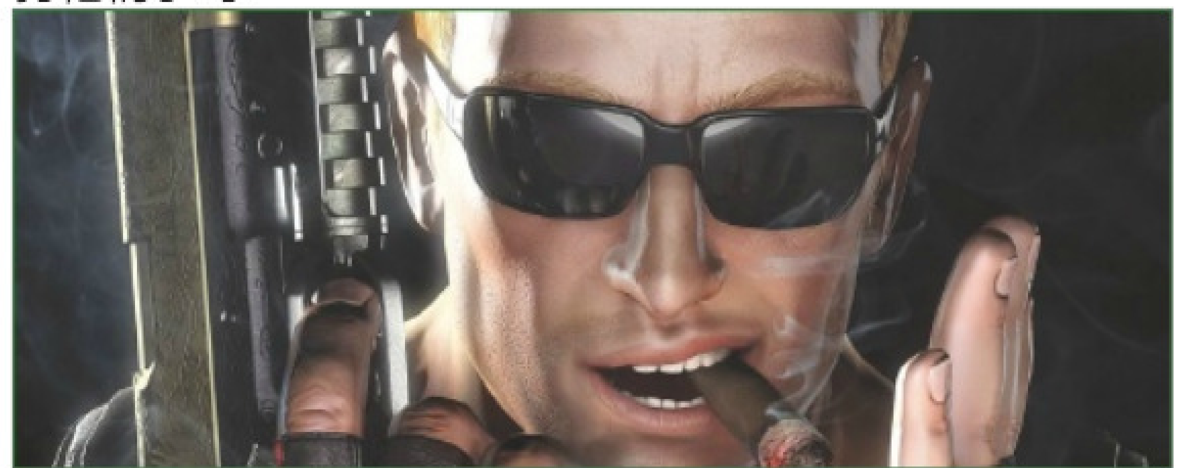
《卓越之剑2》5月5日不删档内测

3D魔幻网游《卓越之剑2》在封测成功结束后，已于5月5日开启不删档内测。《卓越之剑2》游戏中的系统设定，超写实风格、独创多角色操控、NPC收集系统、全球混服PVP、聚集家族系统、副本系统、姿势技能、装备系统及奢华服饰曾给参与过封测的玩家留下了较深的印象。这次在5月5日开始的《卓越之剑2》不删档内测中，游戏运营官方还为所有参与内测的玩家奉上了精彩的活动，关注此游戏的玩家可登录该游戏官网：http://www.ge2.com.cn。



《永远的毁灭公爵》可能会在6月10日上市

请注意这条新闻标题中的“可能”二字——对于《永远的毁灭公爵》这款开发时间已长达14年的作品，似乎已经不需要做更多的介绍了。Gearbox最近公布了一部视频短片，CEO Randy Pitchford亲自出镜为游戏做宣传，他满脸兴奋地对着镜头说了些“我知道你们也不敢相信，但是我们真得做到了，游戏马上就要搞定了”之类的话，背景摆着一块写着“5月3日登陆北美，5月6日全球发售”的广告牌，但是在他说这些的同时，一位工作人员把牌子上的发售日改成了“6月14日登陆北美，6月10日发售国际版”——对于这部已经跳票十几年的作品，谁会在意它多跳一个月呢？短片的最后一行字是“来这里痛打我们一顿吧：www.dukenukemforever.com。好吧，你准备去痛打他们了吗？



晶合快评

小游戏的乐趣

■晶合实验室 Fly

何谓的小游戏，一是指容量小，二是指玩法简单。根据时代的不一样，容量小的定义也不一样，比如在286、386的年代，游戏都是几十kB，上MB的游戏就算是大制作了，再往后，当我用倍速光驱装《金庸群侠传》时，感觉这就是个大游戏了，以前的DOS版里几MB的游戏都算是小游戏。到现在，游戏载体动用DVD已经是家常便饭，蓝光的都很常见了，安装完毕后需要占用十几甚至几十GB的空间，而过去那些几十几百MB的游戏，现在来看，已经算是“小游戏”。相信在不久的将来，游戏占用空间以TB为计算单位的时候，这种“仅”占几十GB空间的游戏也会沦为“小游戏”。

不过这种随着时代变迁而成为小游戏的情况并不在我的讨论范围内，因为从严格意义上说，它们是“老游戏”，我想说的是那种“真正”的全新的小游戏，以及它们同样能给我们带来的不亚于大游戏的乐趣。

我第一次接触到的真正意义上的小游戏是一个类似于弹球的游戏，名字我都忘了，就是控制一个板子反弹小球打掉砖块，那时候正是“红警”“帝国”“三角洲”“星际”流行的时代，我却在大学的实验室机房里将这个小游戏玩的不亦乐乎。当时觉得很是不可思议，但现在想起来，在那段无聊的实验室学习生活中，唯一可以用来打发时间的娱乐就是这个“打砖块”了，所谓饿的时候吃什么都香，在玩游戏领域一样如此。

工作后遇到了宝开公司的《祖玛》和《植物大战僵尸》——尽管这俩游戏的出品时间差得很远，但我的确没有在这段时间内遇到什么能给我留下深刻印象的小游戏。

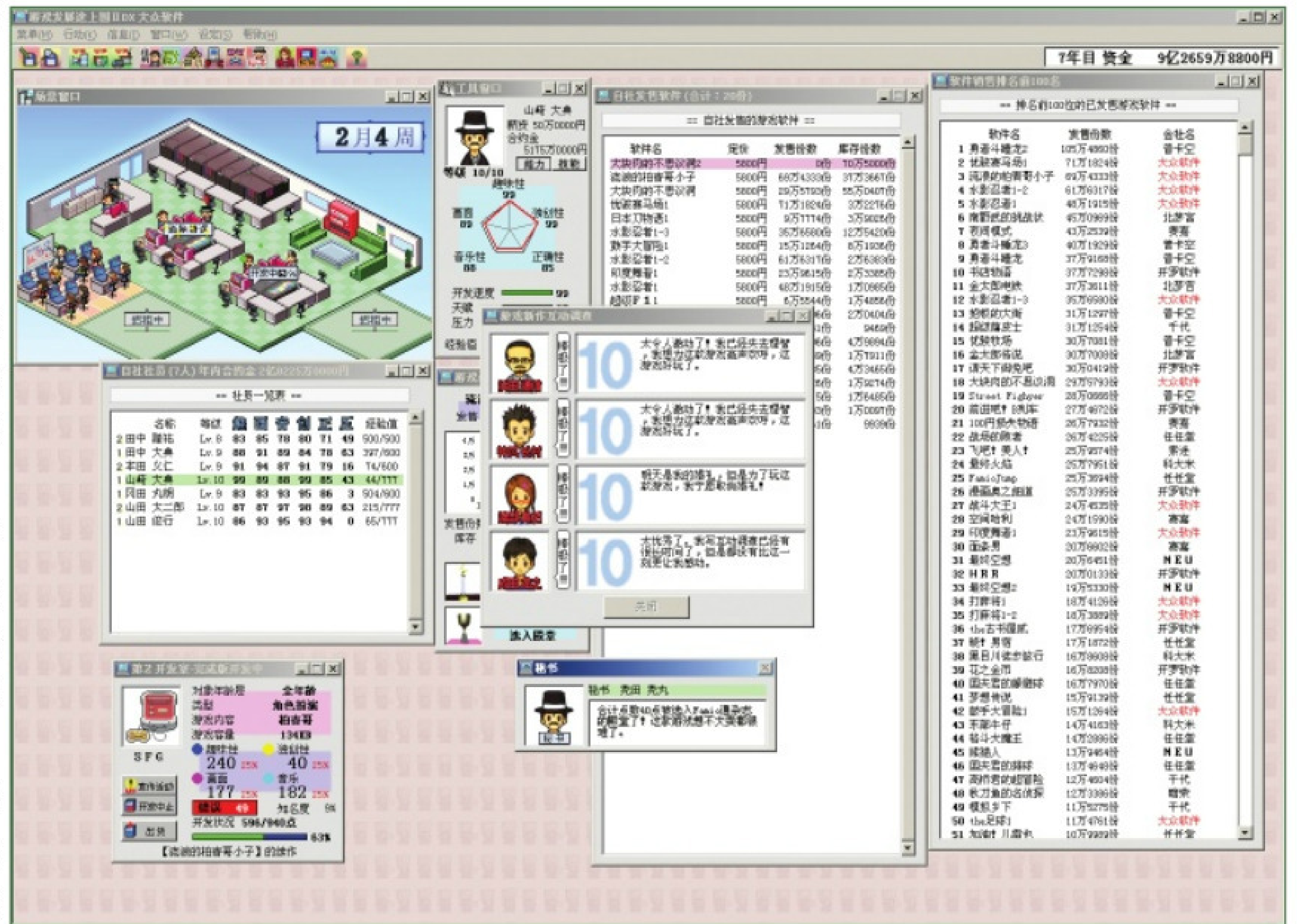
《祖玛》我玩了半年，并且推荐给很多人——从十几岁的小妹妹，到四五十岁的大爷大妈，都玩得不亦乐乎，但他们最后不玩的原因则和我一样：太毁眼睛。较快的游戏节奏会逼着你不停地盯着各种颜色的小球，脑子反应要快，手的操作要准确，好玩归好玩，但玩久了眼睛受不了确实是真的。随后就是《植物大战僵尸》，这个游戏也是很好玩的，但它也有两个致命弱点，一是对英文水平有一定要求（后来出了中文版很快消除了这个问题），二是规则复杂——虽然在我看来，它的游戏规则基本等同于“1+1=2”，但你必须承认，它比《祖玛》要复杂一万倍。现在来看，《植物大战僵尸》的流行有点借着当时火热无比的“种菜偷菜”东风乘势而起的味道。



飞得高看得远的fly

现在，我又找到了一个好玩的小游戏，《游戏发展途上国ⅡDX》，从中刊上看到的，并由它找到同一个制作小组（http://kairosoft.net/index.html）出的《书店物语》《漫画奥之细道》（都是汉化版），这仨游戏加在一起只有20MB大，但绝对够你玩上十天半个月的，而且我也相信绝对不比那些20GB游戏的乐趣少，也许某些人玩起来会觉得更有意思。

最重要的是，它们很小，下载很快，即便不好玩也只是浪费几分钟的搜索和下载时间而已。我想推荐给别人，QQ传就行，我想带到别处玩，发自己信箱就行，从这方面来说，小游戏很像网页游戏，充满着随时随地可以玩的乐趣，更重要的是，它们玩的时候不需要网络。我想，就这方面来说，那些大制作的游戏是拍马也赶不上的。



漫画作者：suns



当即时战略遭遇“非主流”——俄罗斯和匈牙利的RTS世界

■湖南 兔老师

市场上还在开发RTS游戏的厂商越来越少，仍在经营的制作商纷纷开始走低龄化路线，最终结果就是市面上的RTS纷纷走向同一个方向：单位造型低龄化，战斗规模械斗化，整体感受儿童化。就连从来不碰游戏的成年女性们都知道有些什么RTS游戏，我经常就听到同事们在教育班上的学生：“不要把所有时间都花费在魔兽和DotA上啊”。但是人类的伟大之处就在于无论什么时候都会有一批另类存在。在RTS界，很少被关注的俄罗斯人和匈牙利人就是这样的另类，今天要介绍的就是分别来自俄罗斯和匈牙利的两款RTS。

俄式RTS：

战争之人——突击小队（Men of War：Assault Squad），2011

俄罗斯人制作的游戏一定都很有特色，即使是再烂的作品之中也一定会有拿得出手的亮点，而1C这样的大牌公司愿意发行的东西就一定更加亮了——走奇幻路线的《国王的恩赐》（King´s Bounty）系列、满宇宙种地车人的《太空游侠》（Space Ranger）、被军迷热捧的飞行模拟游戏《伊尔2》，还有自《士兵——二战英雄》（Soldiers：Heroes of World War II）、《战争的真相》（Face of War）一路传承下来的《战争之人》系列。在这儿我要讨论的就是《战争之人》系列的最新作品，由Digital mind制作的《战争之人——突击小队》。

点下《突击小队》的图标，进入多人联机选项，在苏德英美日之间选择一个阵营参战，哟，获胜方式居然还有夺旗这一项……到目前为止这个游戏看上去和《英雄连》（Company of Heroes）没有什么区别。但是，这是个俄罗斯人制作的游戏，所以它一定会有不小的区别。

比细节，好吧是比博物馆勉强差那么一点点啦……

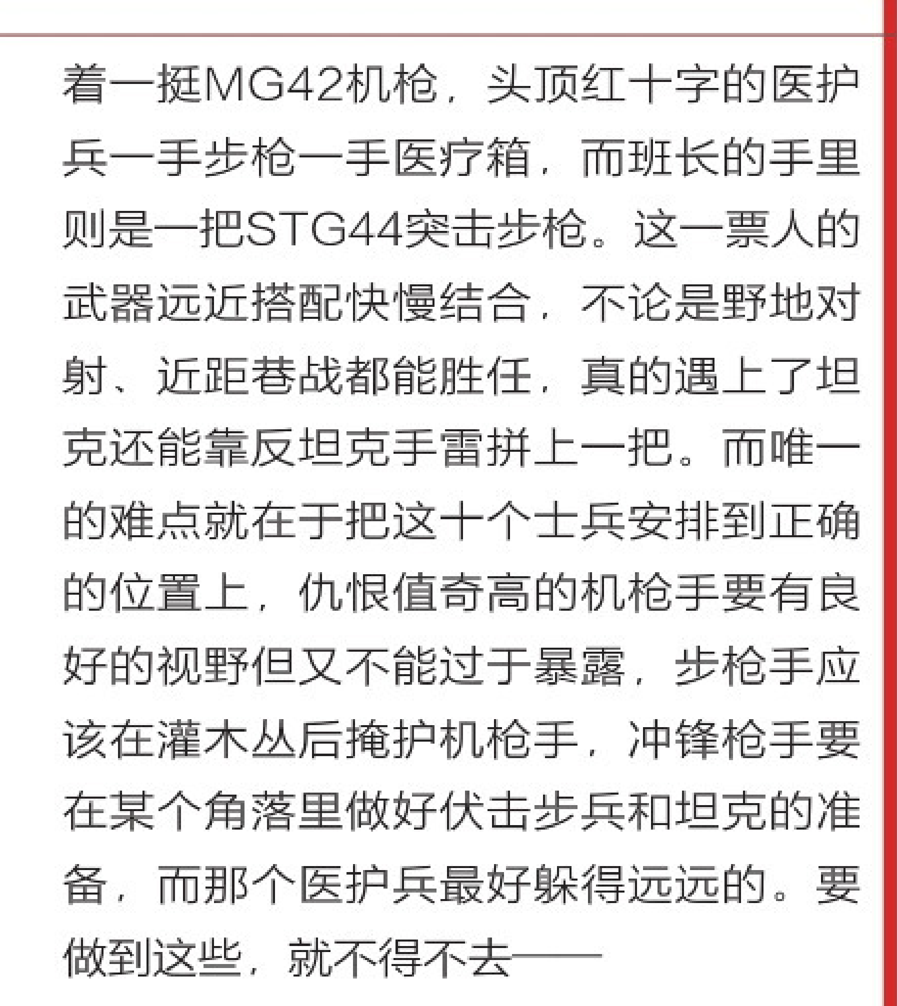
哟，画面还不错，比《英雄连》还强上那么一点，而且画面右边出现了一些图标，分别代表着步兵班组、单个士兵、辅助车辆、支援武器、轻型战车、重型战车、坦克歼击车和英雄单位。随便点一个图标，就会浮现出好几排二级图标，一

个个二战爱好者们耳熟能详的名字一一闪现：4号坦克（Panzer IV）E型、4号坦克G型、4号坦克H型、5号黑豹式中型坦克（Panzer V Panther）G型、6号虎式重型坦克（Panzer V Tiger）、6号虎王式重型坦克（Panzer V King Tiger）、4号坦克歼击车（Jagdpanzer IV）、猎豹式坦克歼击车（Jagdpanther）、象式坦克歼击车（Elephant）、猎虎式重型坦克歼击车（Jagdtiger）……算了一下，18种步兵，6种辅助车辆，9种英雄单位，而支援武器和轻重战车之类的大家伙加起来有37种。如果再把其他几个阵营的作战单位类型计算起来，这个游戏的单位总数就会有点吓人。

右键点一下这个图标，更吓人的画面就会展现在屏幕上……这个游戏不单是单位数量繁多，而且不少单位还有一堆的武器和数据——就拿虎式重型坦克来说，首先这个东西的炮塔、车身的前后两侧还有顶部的装甲都是独立计算的，一共有8个数值，一般来说前甲是最厚的，很难击穿，侧甲稍弱，相对容易被击穿，顶甲最薄，但是很少会暴露在敌人的炮火下；其次，坦克的主炮有对付重装甲战车的穿甲弹（AP）、对付轻型战车和步兵的高爆弹（HE）、穿透力更强但是射程降低的次口径超速穿甲弹（APCR），还有一个穿甲值属性，这个穿甲值会随着射击距离的增加而衰减，为了击穿重甲的敌人就得冒险突前发动攻击；再次，虎式坦克还有一些副武器，比如MG34型车体机枪和主炮共轴机枪，还有车顶的MG42型防空机枪，车顶上这挺MG42是可以卸下来；最后虎式坦克的车组有5人，分别是车长、炮长、驾驶员、装填手、无线电员，他们在车内各司其职，如果有车组人员阵亡或者离车的话，剩下的车组人员就得顶替他的位置，于是整个坦克的战斗效率就降下来了，如果车组的成员全部阵亡，那么不论是敌我的步兵都可以进入这辆坦克，将它据为己有。还要补充的是，如果坦克的某个重要部件被打坏了，它的战斗效率也会下降。比如说发动机或履带坏了，坦克就得趴窝，炮管坏了就只好拿机枪扫射，炮塔坏了就只能通过转动车身来进行艰难地瞄准，这个时候就得让车组人员或者步兵取出修理箱来维修。

而步兵的吓人程度也不遑多让。如果不慎触碰到“I”键的话，还会发现每个步兵都有单独的装备栏，里面塞着从枪支、子弹、手榴弹、反坦克手雷直到烟幕弹、急救包、沙包的各类装备，如果是专业人士的话，装备栏里还会有铁拳、巴祖卡、医疗箱乃至伪装用的植物枝叶。恍惚之间会让人怀疑自己到底是在玩即时战略游戏呢，还是在玩动作角色扮演游戏。

当然步兵身上的花样还不止这点，拨动两下鼠标滚轮，就会发现刚刚招出来那一队步兵的武器配备还十分合理，有人端着毛瑟98K步枪负责中距离战斗，有人抱着MP40冲锋枪腰间还挂着几颗手雷，身强体健的那个壮汉扛



着一挺MG42机枪，头顶红十字的医护兵一手步枪一手医疗箱，而班长的手里则是一把STG44突击步枪。这一票人的武器远近搭配快慢结合，不论是野地对射、近距巷战都能胜任，真的遇上了坦克还能靠反坦克手雷拼上一把。而唯一的难点就在于把这十个士兵安排到正确的位置上，仇恨值奇高的机枪手要有良好的视野但又不能过于暴露，步枪手应该在灌木丛后掩护机枪手，冲锋枪手要在某个角落里做好伏击步兵和坦克的准备，而那个医护兵最好躲得远远的。要做到这些，就不得不去——

玩微操，这要我怎么微操哟……

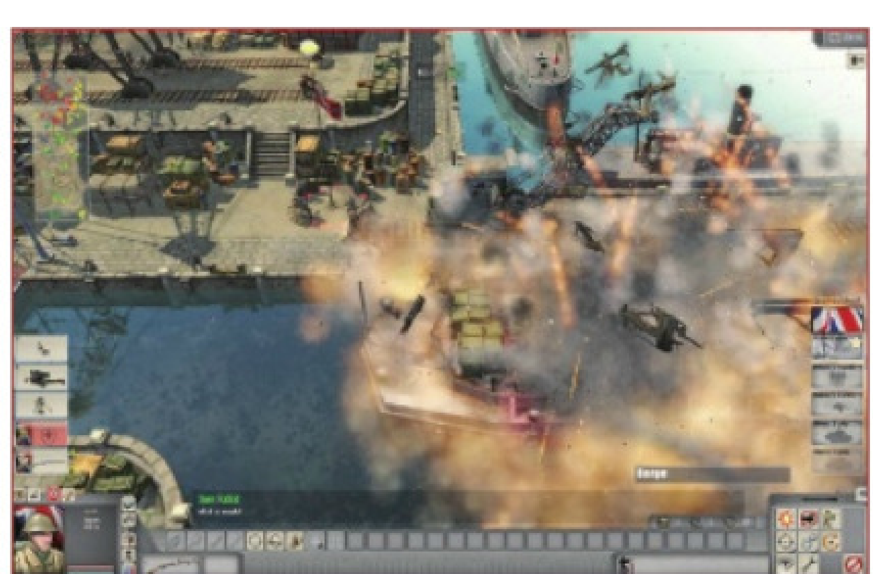
没有人会放心地在玩游戏的时候把自己的胜负交给AI——《突击小队》的步兵AI不算蠢，会半自动地寻找掩体，在手雷滚到身边的时候会散开或是卧倒（甚至还见过把手雷抓起来扔回去的极端例子），但还远远没有达到让人放心的地步……比如说掩体后的步兵懂得缩倒在地避开敌人的扫射，但是在旷野中的步兵从来都是冒着敌人的炮火前进，时常上演新手的一队步兵在一瞬间被机枪割草的惨剧。再比如说车辆的AI就经常无法判断什么叫危险地形，数十吨的坦克从桥上翻下去、从陆地开上冰面然后华丽沉底甚至是从友军的身上碾压过去的例子屡见不鲜……为了避免这种惊喜，一定程度的微操作是不可避免的。

但是请记住，这是个俄罗斯人做的游戏。它的微操作注定与众不同。在









左上图：环境因素也是可以利用的，比如说，在没有反坦克武器的情况下用吊塔砸敌人的坦克

左下图：利用地形的范例：一门猥琐在灌木丛中的反坦克炮

右上图：喜欢炮兵的玩家可以找到苏联红军B4 203毫米口径巨炮这样的大好玩具

右下图：英军以偏好炮兵重火力闻名，所以他们的特殊技能就是火炮支援


为了表现在北非登陆的火炬行动，制作组连德军的战舰都做出来了


被歌利亚遥控坦克摧毁的萤火虫坦克，坦克弹药殉爆的场面十分壮观


大量的战壕和隐藏的火炮群总是最难啃的对手

《突击小队》中，除了传统的微操方式外，还可以切换到独立操作模式，通过第三人称游戏的方式来操作一个作战单位。在这个模式下，玩家甚至可以精确地控制手雷引信的燃烧时间，从而实现手雷在敌人头顶炸开的惨烈场面。

于是擅长各种类型游戏的玩家就有了各自的用武之地——开车开得好的可以去驾驶坦克，操作着一辆2号L型山猫式坦克（Panzer IIL Luchs）华丽地避开阿基里斯坦克歼击车（Achilles）的致命炮火，近身后用小小的20毫米炮把对方的车组打成肉糜；射击游戏得心应手的自然应该去玩狙击手，透过重重掩体把对方的炮手一枪打翻，为友军制造宝贵的胜利机会；而各路打炮专家们也有自己发挥的一片天地，《突击小队》里的火炮散布范围不小，能精确控制落点，让炮弹落在一群敌人中间的炮手绝对是受队友欢迎的伙伴。

唯一的问题是，同时精通赛车游戏、射击游戏和牛顿力学的玩家不是那么多，而且在这一片玩家中，也不是所有的人都能闪电般地在各个单位身上切换，一边飞车躲避四处射来的穿甲弹，一边翻滚腾挪避开扫射同时还用狙击步枪反击，一边还要仔细搜寻敌军火炮的隐藏位置，计算炮弹的落点并用我方的火炮还以颜色。因此要实现完美的微操，那就只有一个途径——

Coop！来Coop吧！合作模式在呼唤着你！

《突击小队》的合作不仅表现在多人组队作战上，这个游戏甚至还支持同时8个玩家合作进行单人战役。这样大家就可以各自发挥所长——迫击炮手压制住敌人的反坦克炮，坦克单骑突进上去将敌人的火力点逐个点名，半履带装甲车一跃而出，靠着风骚的走位和下流的操作避开连绵不断的爆炸，冲进敌方的战线，而后步兵班跳车，轻重火力全开，一举夺点！

每个阵营有3个单人战役，这样苏德英美日就有15个战役。各个阵营的战役看上去很相似，但是由于各个阵营的优势不同，所以玩起来的体验差异很大。苏军战役展现的是当年苏联红军在东线横扫千军的气概，伴随着“为了祖国母亲！”（For the Motherland！游戏里还真有这个技能！）的高呼，B4巨炮把一发发的203毫米巨型炮弹砸向敌军，T34式坦克和斯大林式坦克扫荡敌人的装甲部队，握着波波莎冲锋枪和莫辛纳干步枪的步兵在坦克的支援下勇猛突进，从斯摩棱斯克（Smolensk）打到加里宁格勒（Koenigsberg），再一路横扫侵占中国东北的日本关东军；德军战役见证的是曾经不可一世的德国战争机器是如何把最后一滴血液流尽，尽管有着虎式、豹式等优秀的坦克，但是德军仍然要面对盟军占据绝对优势的支援火力，在德军战役里，玩家将以精锐装甲兵和歌利亚遥控爆炸坦克抗击潮水般涌来的盟军，在卡昂（Caen）阻击诺曼底登陆的美军部队，在圣希雷尔（St. Hilaire）的农庄与美军鏖战，最后迎击市场花园行动中的英军空降部队；美军战役充分诠释了在俄罗斯人眼中的美国人的形象，即使坦克的性能不占优势，但是选择了美军的玩家将获得战斗轰炸机部队的有力支援，并与号称“啸鹰”的101空降师一起用血肉之躯抗击德军的强力装甲部队，在霸王行动中参加诺曼底登陆，而后投身卡郎唐（Caretan）血战，并在1944年底的突出部之战（Battle of Bulge）中击退纳粹德国的最后一次反扑；英国战役是典型的蒙哥马利式打法，英军将从南线发动对轴心国的反击，利用皮糙肉厚的英式坦克、威名大振的哥曼德突击队（Commando）和强势的支援炮火在战斧行动（Battle Axe）中击溃德国非洲军团，在火炬行动（Operation Torch）中登陆法属北非，最后在安海姆（Arnhem）之战中驱走入侵西欧的德军。

唯一例外的是日军战役……日军的战役见证的真的就是我们常说的“侵略者的灭亡”……三场战役分别是在诺门坎冲突中对抗苏联红军，入侵新加坡并消灭英军，最后在硫磺岛向美军的机场发起决死冲锋。由于装备的性能过于低劣，日军对上任何一个对手的结果都是极其悲惨。在诺门罕战斗中，苏军仅仅出动T26、BT7之类的轻型坦克就足以击破日军能弄到的最强的三式坦克，而两把波波莎冲锋枪将一队日军收割殆尽的场面更是屡见不鲜；在硫磺岛之战中，美军的加兰德半自动步枪把装备友坂步枪的日军打得根本不敢抬头，谢尔曼坦克更是成了Boss级的敌人（在德军战役中美军的谢尔曼坦克根本就不值一提）；最悲催的莫过于新加坡战役，众多穿越而来的英国战车结结实实地克制住了皮薄炮弱的日军坦克，戴勒姆灰狗之类的小车都能打翻日军最强的坦克，在西线曾经恶心过隆美尔的马蒂尔达2型坦克俨然就是不可战胜的堡垒，而传说中的丘吉尔AVRE型重型战斗工程车干脆就化身成了不灭的传奇——日军坦克即使是贴身打车尾装甲也打不穿丘吉尔AVRE，而丘吉尔AVRE的290毫米巨炮随便一次反击就能把日军坦克整个炸碎。要对付这种玩意，只能靠无数的人命去填——没错，日军就有个技能叫做“万岁冲锋”（Banzai Charge），历史上他们怎么去撞枪口的，游戏里他们就还是这么撞的。

这么不平衡，这根本没法打啊！怎么办啊？！

不平衡怎么打？一看就知道没玩过WoW哟！不平衡？那就靠风骚的操作，靠奔放的意识，好好利用每一寸地形啊！

本着俄罗斯人的典型一根筋风范，Digital mind为《突击小队》打造了高度拟真化的地图，随处可见的地形建筑与花花草草绝对不只是一些阻挡视野、降低敌方命中率的简单障碍物，也不是“我方所受伤害—XX%”的简单掩体。玩这个游戏的时候，对地形的考虑要参考《战地——叛逆连队2》（Battlefield: Bad company2）之类地形可破坏的FPS游戏，你不但可以利用有利地形，还可以制造有利地形，或是破坏对方的有利地形。

对于步兵而言，灌木、树丛之类的地形能够提供近似于隐身的隐蔽效果，还不会影响视野和射击范围，但是花花草草对高爆炮弹是没有任何抵抗力的；房屋可以有效地抵御轻武器乃至小口径火炮的袭击，但是对视野和射击范围的影响过大，被大口径高爆弹直接命中时经常发生全屋活埋的惨剧；最可遇不可求的通常是战壕、水沟之类的地形，要一次性扫荡壕沟里的步兵，得把高爆弹打进战壕里，这种事发生的概率可是相当小……

对重装备而言，利用地形就更加重要，且不说隐藏在重重房屋与土堆后面的重机枪和榴弹炮到底有多恶心，单是利用地形来玩坦克就能玩出一大堆把戏——火炮犀利但是装甲薄弱的坦克可以在墙上轰开一个洞，利用墙壁来掩护自己的射击；火炮不够强的坦克可以在土坡的后面反复露头射击，引诱对方进入自己的击穿范围；被坦克歼击车打得不敢露面的时候可以借助地形瘫痪对方的履带，而后轻松地上前补炮；速度快的轻型坦克可以把无法正面击穿的对手拖进巷战，利用复杂的环境来制造机会——笔者曾用一辆德军的旋风式自行高炮在复杂的地形下连续击毁两辆日军坦克歼击车，而后大摇大摆地冲向日军火炮阵地，扫荡榴弹炮群与装甲车，击毙日寇无数！

当然，如果我方被对方的有利地形恶心的话，那么也可以直接对地形进行改造——敌人喜欢缩在树林里，那么喷火坦克和喷火兵发来贺电；敌人把火力点藏在山坡下面，那就从山坡上冲下去连人带炮碾压成渣；敌人喜欢用小车包抄，那么不妨在侧翼布置一些障碍物，静候车祸发生；敌人的大群步兵缩在建筑群里，那就干脆上炸药包和榴弹炮，把整个建筑群直接铲成平地！

《突击小队》就是这么一款剑走偏锋的RTS。喜欢对抗的玩家可以花15分钟打一局对战，喜欢合作的玩家可以花上2小时打一场合作战役，喜欢复杂游戏的玩家可以爱上它令人发指的复杂设定，喜欢简单游戏的玩家可以把它当成普通的“鼠标一划，全军轰杀”型RTS，甚至干脆把多余的部队都送给友军控制，自己开开心心地控制一辆坦克玩TPS……用一款游戏吸引不同类型游戏的粉丝，俄罗斯式的RTS就是这么神奇……

匈牙利式RTS：
《木星事件》（Nexus: Jupiter Incident）,2004

东欧国家鼓捣出来的游戏与典型的俄式游戏又有不同：俄式游戏在展示自身亮点的同时，也在展示着游戏制作者在某些特定领域的偏执与专注，让人惊呼“毛子们”果然不走寻常路；而东欧游戏则是尽管有这样那样的缺点，但总是能用各种灵气十足的点子让人感到耳目一新，感慨“要是某方面再强点这就是一神作了”。今天要说的《木星事件》就是这么一个典型的例子，这个游戏有着一个乏味的开场，一段华丽的中期战斗，一段手忙脚乱的后期恶战，还有一个热血华丽的大混战结局。

乏味的开场

正如波兰神作《猎魔人》的序章开始于乏味的猎魔人城堡之战，《木星事件》也有一个平淡无奇的开头。主角马库斯·克伦威尔（Marcus Cromwell）有着显赫的家世，他的父亲理查德·克伦威尔（Richard Cromwell）是第一代在太空中出生的人类，也是巨型殖民船诺亚方舟号（Noah's Ark）的船长。当年理查德指挥诺亚方舟号第一次穿越虫洞的时候发生了事故，虫洞崩塌，诺亚方舟号失踪。马库斯长大成人之后成为了战争英雄，退役后又加入了SpaceTech公司，担任重型护航舰刺剑号（Stiletto）的舰长。

游戏的进程也由此正式开始，马库斯舰长驾驶着刺剑号执行枯燥的护航任务，除了拍扁几个不知死活的海盗之外，就是跟着友好空间站的导航飞行器穿越太空雷区，跟以前合作过的老战友打打招呼，和崇拜自己的粉丝去酒吧开怀畅饮，后来还和一个名叫Kissaki Syndicate的日裔敌对公司正面开战了。

在这一段的游戏流程中，玩家将学会战舰的基本操作，学会如何搭配大面积攻击的远程导弹和适合近距离战斗的速射武器，如何压制对方的防空火炮，如何用我方的截击机掩护突击登陆艇袭击敌舰。无错，这一段根本就是教学关，而到此为止这个游戏几乎没有任何亮点——控制一艘造型普通的驱逐舰对着敌人放烟火，这有啥意思哟？

第一次转折与惊喜

然而游戏的第一个高潮突然来临了，刺剑号将要执行一次渗透任务，穿过重重的空间防御平台，派遣突击队对一个Kissaki小行星基地进行调查。调查的结果十分丰厚——一艘显然是源自外星科技的巡洋舰“天使之翼”号（Angelwing），天使之翼号上的记录显示Kissaki在冥王星附近隐藏了一个秘密基地，而要调查这个基地，最快捷的方

式就是使用装备了特殊型行星际驱动引擎的天使之翼号。

对冥王星基地的调查同样十分顺利，直到登上基地的突击队突然全军覆没，马库斯才毛骨悚然地想到了第一次渗透时发生的事情：当时从一艘Kissaki战列舰残骸上搭救出的幸存者声称他们的机器设备失去了控制，而所有的自动空间防御平台都向他们发动了突然袭击。而眼前发生的事情与当时的场面如出一辙。

在一片混乱中，一个自称为天使的人工智能将自己传输到了天使之翼号上，指引马库斯驾船通过附近的一个虫洞逃生。穿过虫洞的天使之翼号竟然遭遇了大量的不明战舰。直到看清战舰上的“马可·波罗”字样之后，马库斯才意识到自己遭遇了当年诺亚方舟号上的殖民者。原来当时的诺亚方舟号成功地穿过了虫洞，在这个星系，人类从一个科技发达却厌恶战争的外星种族Vardrag人那儿获得了技术援助，作为回报，人类帮助Vardrag人对抗好战的外星种族Gorg。

这个阶段的游戏内容突然让人眼前一亮，丰富的装备库和舰体改造选项为玩家提供了丰富的战术选择：配备威力大射程远还能无视护盾的导弹，在远距离上将敌人轰杀；堆满等离子炮塔，展开日德兰海战式的舰炮对射；挂满射程短但是火力密集的速射炮塔，用能量炸弹轰开敌舰的护盾后将其直接扫射成渣；塞上一堆战术激光器，精确地摧毁敌舰上的重要设备，将它变成任人宰割的羔羊；压制住敌方的近程防空武器，然后用数个编队的攻击机群将其活活憋屈死；即使是不喜欢战斗的和平主义者也有自己的独特武器——隐身场发生器，躲到一边远远地扔几发导弹，支援友军的舰队完成任务即可……

当然，扮演舰长的玩家所要考虑的不止是武器搭配这么简单，战舰上的大大小小设备都会影响到玩家的战术能否正常发挥。如果选择以远程武器为主要配置，由于敌人大多会试图近身拼命，那么保持自身的高速运动就比近战中的闪避能力重要，所以要选择最优秀的巡航推进器；远程武器不需要长时间缠斗，所以需要高充能速度的辅助能源，保证在消耗大量能源消灭敌人后能迅速恢复能与昂储备；最后，远程武器无法精确地摧毁敌舰上的近防武器，也就无从掩护我方的轰炸机和突击登陆艇攻击敌舰，因而携带战斗机来保证自己的防御能力更加有意义。

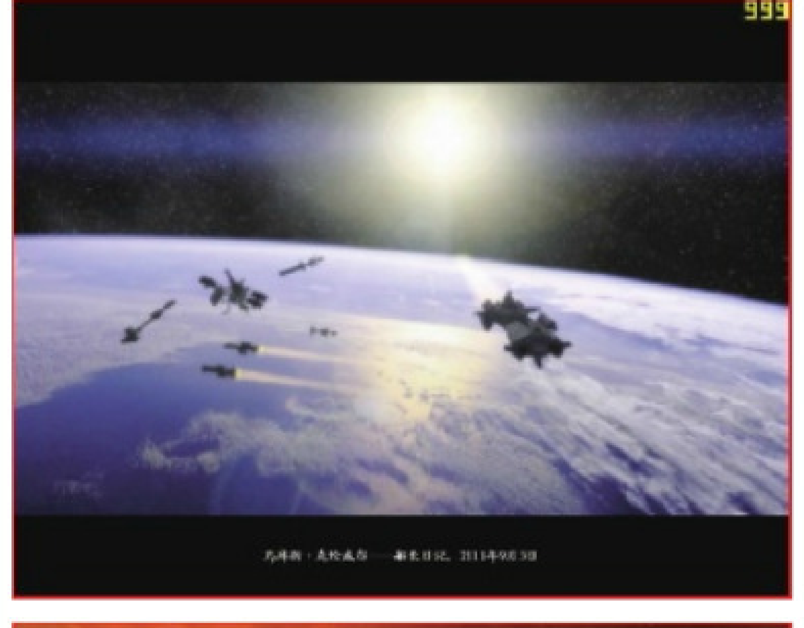
而选择近战的话，显然应该选择性能更好的战斗推进器，保证自己在近战中的生存能力；近战武器可能会与敌人进行长时间的战斗，因此选择大容量的能量储备系统才能支持武器系统与护盾的长时间全功率工作；在近战中有大把的机会放出轰炸机和登陆艇蹂躏对手，所以战斗机的重要性相对下降，近距防空的任务可以交给高性能的近防武器来对付；如果喜欢使用战术激光武器的话，还要考虑配备最好的火控系统，这样才能在激烈的近战机动中精确地射中对方的设备。

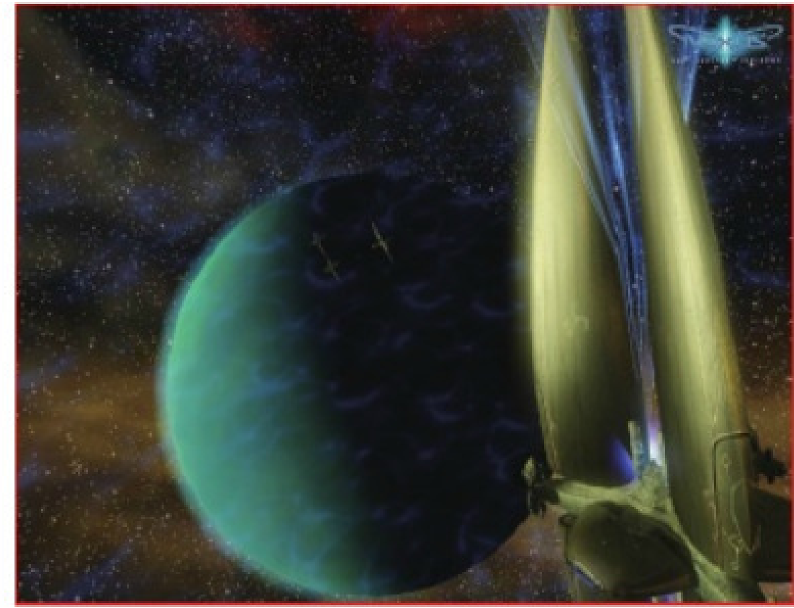
如果游戏一直按这个调调发展，那么它就将成为一款太空飞行射击游戏中的神作，甚至能和《自由枪骑兵》（Free Lancer）拼上一把。玩家将会期待更多的先进武器、设备，更多的先进飞船，更强劲的敌人，然后玩出《光晕》小说中“凯斯式回旋作战”之类的华丽战法来。但是，制作这款游戏的匈牙利人可不这么想。

第二次转折与折腾

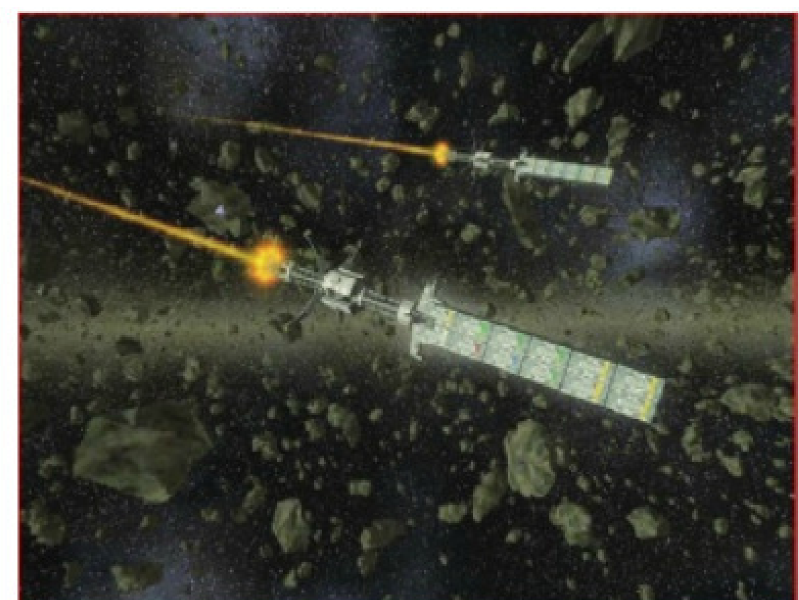
显然，Mithis Entertainment制作组不打算让玩家们就这么安安分分地当个舰长，一直操作一艘战舰就算了。马库斯的老战友佛朗西斯与天使之翼号上的首席科学主观鲁道夫分别担任一艘驱逐舰的舰长，协助马库斯执行任务。在对抗Gorg人的过程中，马库斯在诺亚殖民地的地位日渐上升，甚至还和Gorg人的皇帝惺惺相惜而促成了Gorg人与其他种族的和解。

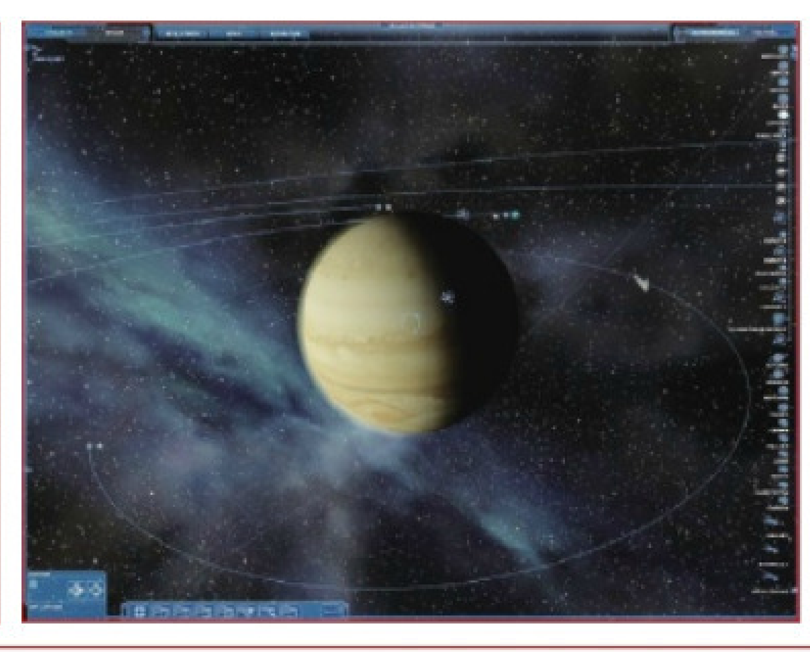
与此同时，一个隐藏的威胁也慢慢展露在所有种族的面前，一个名为Mechanoid的类病毒文明发动了全面的入侵。由纳米机器人构成的











左上图：开场动画刻意做出了电影的效果，实际这都是即时运算的画面

左下图：《木星事件》非常适合表现太空战争，爱好者为其开发了许多MOD，例如这个《星际迷航》

中上图：Vardrag的城市战舰，尽管生性爱好和平，但Vardrag人的战舰也不是吃素的

中下图：穿越小行星带的时候总是危机四伏

右图：任务简报总是用星图的形式进行

Mechanoid可以控制敌方的网络和机器设备，在它们的入侵部队面前各个种族的战舰不堪一击，甚至连太阳系也未能幸免。曾经互相征战的各个种族开始团结对敌，马库斯麾下的舰队规模也越发庞大：旗舰天使之翼号，巡洋舰雪崩号（Avalanche），驱逐舰斯巴达号（Sparta）和布鲁图斯号（Brutus），巨型护盾支援舰巨神号（Colossus），还有庞大的战列舰守护者号（Guardian）。

从这个时候起，玩家的角色又摇身一变，从舰长转换成为了舰队指挥官。除了原有的战斗战术技能外，还必须学会协同各种类型的战舰进行作战，熟悉如何使用和对抗攻城激光阵列（Siege Laser Form，由多艘战舰为核心的战列舰供应能量，发动极其猛烈的远程炮击），甚至还得了解各种盟友种族的战舰，比如说鬼族（Ghost）的隐身战舰、Gorg战列舰以及Vardrag的城市战舰。

升官固然是好事，但是这游戏里职位越高也就意味着越倒霉，比如说那个诺班克将军（Norbank）。他是从少将起一路升职，同时也一路各种弃船乃至差点被Mechanoid生擒。而对于新晋的分舰队指挥官马库斯而言，除了要在各种刀山火海式的凶险任务中打头阵之外，还得照顾麻烦的舰队和更麻烦的Mechanoid矩阵。

随着一艘艘战舰加入马库斯的分舰队，玩家的负担也由此开始剧增。这一群战舰的装备配置各不相同，机动能力也快慢有别，要协同发动对敌人的攻击极其困难。就算想要模仿二战模式玩大型战舰炮轰，小型战舰远程导弹袭扰的模式也很难：两艘驱逐舰都无法携带大量的导弹，而且还被强制安装了一些比较落后的装备；天使之翼号的航速比其他的大型战舰都要快，经常一马当先冲入重围。打到游戏晚期的时候，由于敌人的战舰过于强大，两艘驱逐舰完全成了累赘，不想看到他们一交战就被摧毁的话，最好的手段就是一开战就让驱逐舰逃跑。

而恐怖的Mechanoid矩阵的出现更是加重了玩家的负担，如果放任这种东西不管的话，它干掉一艘大型战舰也就几分钟的事情；如果携带过多的吸能武器（Energy Seeker）来对付Mechanoid矩阵，那就意味着对常规敌舰的攻击力下降；最可恶的是，Mechanoid矩阵是无法被永久摧毁的，吸能武器只能让它暂时停止运动。敌我双方的交战会为Mechanoid矩阵充能，于是打着打着这个麻烦的东西又复活了，我方还得放下敌舰先去照顾这些宝贝。

至此，第一次转折后带来的惊喜就变成了这种无穷无尽的折腾……

第三次转折与结局

终于，吞食了一个Mechanoid矩阵的天使获得了更加强大的科技，开发出了能够反制Mechanoid矩阵的大型护盾，各族盟军凭借这个强力武器杀回太阳系围剿Mechanoid。在当初遭遇天使的基地中，马库斯和天使得知了天使与天使之翼号的来历：原来天使和天使之翼都是是一个上古种族创造者（Creator）的产物。创造者的社会被他们自己创造的强大AI“实体”（Entity）所摧毁，而Mechanoid正是实体的仆役。为了对抗实体，少数幸存的创造者驾驶天使之翼号躲藏到太阳系，开始了用AI对抗AI的计划。他们秘密地干预人类的社会与科学发展，诱导人类开发自己的AI，并把自己研究的AI种子埋藏在冥王星附近。Kissaki组织发现了这个隐藏着AI种子的基地，而他们带去的研究型AI天使就在研究的过程中与创造者的AI合体了。



为巨神号护航的马库斯舰队……这个大家伙没装多少武器，着实累赘啊……

由于Mechanoid矩阵已经无力对抗盟军，实体干脆出动了被控制的各族战舰。相对土鳖的地球舰队、船坚炮利的Gorg舰队、导弹海洗地的诺亚殖民地舰队，以及科技全面领先的Vardrag舰队一波又一波地接连来袭，在Gorg皇帝和Vardrag友军的支援下，马库斯终于击退了这支混合舰队，护送天使侵入了实体AI，将其彻底摧毁。

在这个阶段，玩家终于不用再担心恼人的Mechanoid矩阵，可以把注意力放到对付敌人的舰队上来。而且各类武器的顶级品种都已经解锁，玩家可以放开手脚尽情配置自己喜欢的武器，然后在华丽的大舰队交战中将敌人轰下，上演各种壮丽的洗地场面，欣赏比烟花还寂寞的爆炸。然后，游戏就结束了！

没错，游戏就结束了。虽然把精彩的场面放到最后压轴是可以理解的做法，但是这最后的华丽决战也太短暂了吧。玩家经受了中后期那一段痛苦不堪的折磨后，想要的多半是一连串畅快劲爆的大反攻，而这游戏就这么突然结束，制作组这是什么心态，是什么心态啊？！

结语：我们欢迎更多的新体验

尽管这两款游戏都有着自己的不足，但我们更应当看到的是这两款游戏给我们带来了全新的体验。在《突击小队》中，玩家可以通过第三人称射击游戏的方式来直接控制某个单位，哪怕你是个RTS苦手，你也能在这款游戏里用《坦克世界》、《使命召唤》、《分裂细胞》乃至《极品飞车》的方式去作战，去找到与人对抗/合作的乐趣。而在《木星事件》里，玩家跳出了以往太空游戏中千篇一律的“飞行员/舰队指挥官”的身份框框，化身太空战舰的舰长。在这款游戏中，玩家既需要统筹全局，又要在战斗中随机应变，就像是《光晕》小说里的凯斯舰长一样，利用其出色的战术上演以弱胜强的精彩战斗。在欧美大厂的RTS作品彼此之间互相“借鉴”得越来越明显的时候，这些风格迥异的RTS作品对玩家而言就显得更加难得。P

"子弹时间"三度来袭！



马克思·佩恩3
Max Payne 3

■内蒙古 莽月飘零

制作：Rockstar Vancouver
发行：Rockstar Games
类型：角色扮演
发售日期：2011年
推荐度：★★★★☆

跳票王《永远的毁灭公爵》今年终于令我们看到了希望——我们真的有可能在有生之年内玩到这款游戏了。然而另一个可恶的跳票者在2009年3月就预计发布，而到今年依然踪影全无则着实令玩家恼怒——那就是《马克思·佩恩3》（以下简称MP3）。如今我们得到了官方公布的MP3的更多消息——当然，确切的发售日期依旧欠奉。

中年谢顶

在MP3中身经百战的佩恩俨然是一副中年秃顶肥肠大肚的形象，想必玩家都会有这样的疑问：为什么前两作中犀利潇洒的佩恩在MP3中会成为一个猥琐的秃顶胡子胖大叔？这样的问题有希望在游戏中得到解答。MP3的故事讲发生在前作的8年之后，佩恩已经脱离了纽约警署转战巴西，成为巴西圣保罗的一个大商户的私人保镖。为什么佩恩会放弃纽约来到巴西？联系前两作的剧情，这样的问题也会在游戏中得到解答——纽约已经将佩恩驱逐，不得已的佩恩只能来到巴西做私人保镖的买卖混口饭吃。

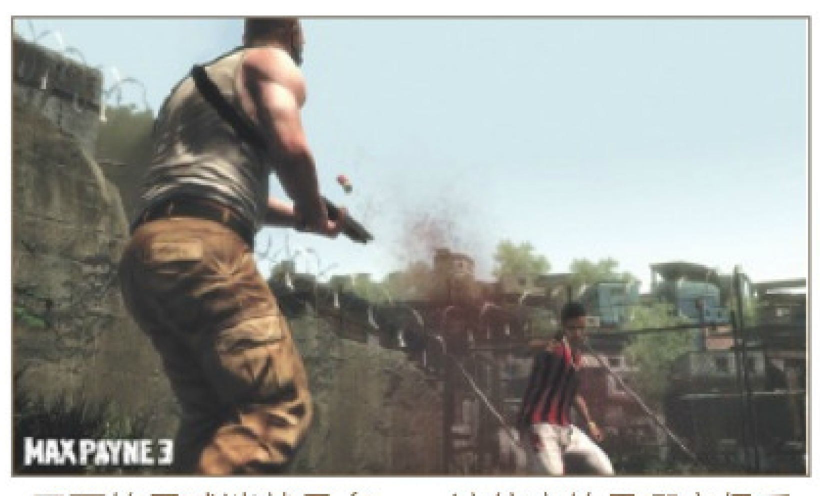


游戏中的掩体要素

"子弹时间"依旧

MP3将会把各个故事剧情点相互穿插起来讲述一个全新的关于的佩恩故事，游戏中玩家依旧可以体验精彩的"子弹时间"所带来的快感与刺激，同时会对"子弹时间"以及战斗系统进行加强，比如在类似于《子弹风暴》中使用狙击枪攻击敌人那样。毕竟这些年的效仿之作很多，作为"子弹时间"的一块招牌，MP3必须拿出一点给力的东西，在"子弹时间"里敌人也会试图躲开子弹的攻击。

游戏中允许玩家同时携带多种武器，武器类型也有所增加，UZI、手枪、狙击枪应有尽有。在倒叙的演示中我们看到，佩恩一开始还留着浓密的长发，由于委托人Rodrigo Branco的妻子被黑帮绑架，佩恩前去用赎金将其赎回。佩恩来到橄榄球场与黑帮交涉，突然有人发难，子弹击中了佩恩，佩恩一边使用补血药剂恢复生命，一边从橄榄球场开始一路杀向广播室。在这途中佩恩使用了狙击枪这样的强火力武器，可以看到周围的建筑以及物品皆可破坏，在"子弹时间"里玻璃被击中后的碎片飞溅等效果都令游戏的战斗场景更加火爆与刺激。



巴西的足球迷就是多……这位穿的是哪家俱乐部的球衣？

MP3将使用NaturalMotion Euphoria物理引擎，这个被曾用于开发《侠盗猎车手Ⅳ》和《荒野大镖客》的物理引擎的表现力我们有目共睹。有了Rockstar这块金字招牌，我们倒不用太担心MP3的质量，只是这不靠谱的发售时间令我们十分纠结，虽然这款游戏号称不出意外将在今年内上市。



北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（七）
——剑影仙踪源世境

■北京 软星研发团队

制作：北京软星
发行：百游
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★★☆

5月，已经艳阳高照，天气开始升温。就和这气温一样，玩家对于《仙剑奇侠传五》的期待程度，也随着“仙剑五”上市日一天天的临近而越来越高。

能够加入“仙剑五”的开发团队是幸福的，这是“仙剑五”开发成员的共同心声。很多成员都曾亲自体验过16年前“仙剑”DOS版带给玩家的那份感动和震撼，李逍遥、赵灵儿、林月如、阿奴……这些名字让人终生难忘。既是开发者又是玩家的双重身份，也使我们能够更好的审视自己的工作成果。回想刚刚接到《仙剑奇侠传五》开发任务的时刻，每个人的表情中都包含了太多难以言表的东西，兴奋、惊讶、喜悦、激动等等情绪在心中不断迸发，所有人都憋着一股劲要把“仙剑五”做到最好，这个想法从未有过改变。

让我们一起来回顾一下“仙剑五”两年来的历程：
2009年12月4日：“仙剑五”官方博客开通
2010年3月19日：“仙剑五”腾讯空间开通
2010年6月25日：“仙剑五”开心网名人机构开通
2010年7月9日：“仙剑”系列官方论坛开放
2010年7月30日：“仙剑五”软星官方网站开放，小蛮形象公布
2010年8月27日：龙幽形象公布
2010年11月26日：唐雨柔形象公布
2011年1月28日：姜云凡形象公布
2011年3月11日：“仙剑五”大陆代理确定为百游
2011年4月12日：“仙剑五”百游官网开放
2011年4月15日：“仙剑五”配置要求公布
2011年4月28日：“仙剑五”大陆签约发布会召开

在刚刚获得“仙剑五”开发任务的喜悦之余，我们感到更多的是那份沉甸甸的责任及使命。从研发的第一天开始，对于任何一项工作我们都不敢有丝毫的懈怠，从最初天马行空的脑力风暴到要付诸实施的设计方案，大家都不断为项目出谋划策。随着工作进展的不断推进，开发组的成员也从立项初期的几个人，发展到如今的整个团队，其间不断有新的同伴加入进来，使得“仙剑五”在各方面可以不断丰富完善。而到了今日，看着已经成型的游戏作品展现在眼前，大家终于可以稍喘一口气，不过不到最后一刻还不能真正放松啊。

在“仙剑五”的整个研发过程中，“仙剑之父”姚壮宪作为游戏的制作人，一直密切关注着游戏开发的状况，并亲身加入到研发工作中。从最初的故事架构、世界观，到游戏各个部分的设计思路，姚仙都和大家一起讨论想法、





手办试做效果



成型后的手办，希望能有这样的效果

推敲感觉。经过了16年的沉淀，如今已身为人父的姚仙对于生活、情感等也有了更加深刻的感悟，而游戏的制作过程实际上就是一个开发者心灵碰撞的过程，故事、人设、技能、战斗、系统、场景、音乐，每一个词语中都蕴含着开发人员所付出的心血。

“仙剑”承载了太多人的感动与期望，这其中当然也包含我们自己的，为了不负广大玩家的这份信任与支持，不负“仙剑”系列16载中带给玩家的美好印象，全体开发组人员每天都工作得十分努力。夜已深，北软公司内依然热闹，各个部门都在忙碌着，脚本在编写、代码在测试、场景在优化、模型在调整……不时有开发组人员三三两两聚集在一起，为了某一个细节而讨论，有时会不自觉地大声起来，而当意识到自己的声音影响到了其他人的工作时，大家总是相视一笑，一切又恢复了平静。在夜空下踏上回家的路已经成为习惯，体检报告中显示的颈椎异常也早已见怪不怪，疲惫与辛劳，困倦与努力，因为玩家在等待，所以一切都是那样的值得。

目前“仙剑五”正在进行最后的测试，而玩家对于“仙剑五”的上市日期、版本内容等问题也更加关注。之前小蛮的手办试做样品已经在网上公布，而近期我们也在和百游研究“仙剑五”其他周边产品及包装的相关问题，为此我们也参考了“仙剑”历代产品的包装设计，找来了很多各种各样的盒子（其中还有月饼盒……），并拟定了几个“仙剑五”的包装方案，目前正在试做样品，相信不久可以放出样品图给大家鉴赏。

“剑影仙踪源世境”，正如这句诗文所言，“仙剑五”的制作过程，实际上就是我们将自己最真实的情感不断注入其中的过程。诚然，“仙剑五”的诞生是出自研发团队的努力，但更是源于广大玩家对“仙剑”系列的喜爱、对单机游戏的支持、对国产游戏的期望。总之，只要有玩家的等待与牵挂，我们就会继续为大家的心愿而努力，“仙剑五”只是一个开始。感谢两年来大家对“仙剑五”的关注与支持，“仙剑”因你而感动！



“仙剑”历代包装

（编者按：由“仙剑五”开发团队提供的前瞻性连载专题报道，截至本期就告一个段落了。在“仙剑五”上市后，本刊还将组织精彩的专题评论、攻略、心情感悟等各类文章，敬请期待！）

仙迷交流：

1. “仙剑五”的新官网已经开通了（http://pal5.baiyou100.com/main.html）请大家密切关注啊。

2. 很多玩家询问“仙剑五”到底什么时候上市，这个现在只能说快了、真的快了。另外在上市之前也会安排预售哦！预售的具体事宜大家多多关注官网和博客吧。

3. 之前“仙剑五”的周边产品——“小蛮手办”的试做图已经和大家见面了，不过这只是“仙剑五”的周边之一，其他惊喜还很多！

4. “仙剑五”的配置要求已经公布，不知道有多少玩家需要更换电脑配件呢，希望最近一段的电子产品不要涨价啊。

帅哥大战兽人

兽人必须死！
Orcs Must Die!

■内蒙古 葬月飘零

制作：Robot Entertainment
发行：Robot Entertainment
类型：战略塔防
发售日期：未定
推荐度：★★★★

前面站着一只绿皮怪物，恶心的黄绿色口水夹杂着一股奇异味道从大嘴里不住流淌下来，它带着可笑的头盔，穿着滑稽皮甲，手里还高举着一把已经卷了刃的破斧头。它突然就冲了过来，跟随在它身后的是如潮水般的绿皮妖怪，即使前面的倒下了，后面的也毫不退缩，嘴里还嘈嘈杂杂地叫嚷着口号……虽然《兽人必须死！》（以下简称OMD）里面的兽人固执得有点可笑，但对于这些家伙们来说，这意义非凡。

人兽交战

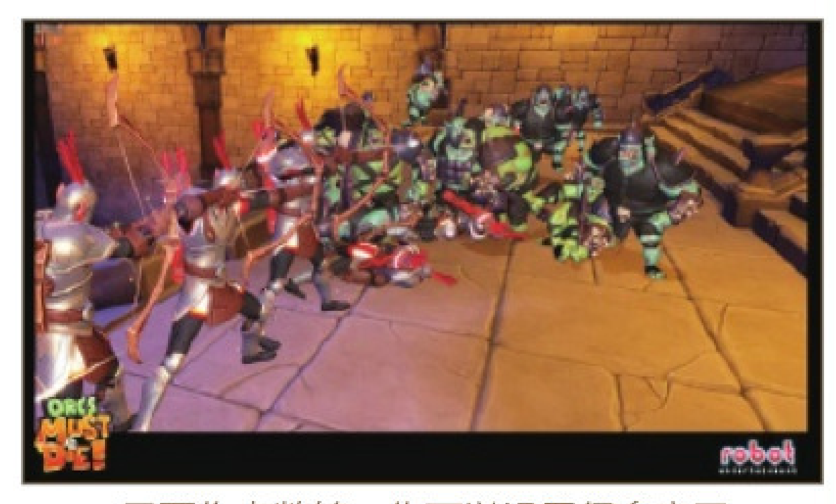
和《植物大战僵尸》类似的是，OMD描述的也是两个种族间的战争，忘掉保护主人大脑的植物们和垂涎大脑的僵尸们吧！这里是兽族的世界！

兽人军队集结起来准备攻打人类的城堡，它们欣喜地发现了一个捷径，一个传送点可以把它们立刻送达城堡里面开始屠杀，然而一名伟大的人类战士只身启程，在兽族军队前往传送点的必经之路上等着这些绿皮怪物们。这就是我们的主角，一个留着超人发型、下巴因为脂肪增加而变成双层的人族英雄…他叫什么来着？这并不重要，重要的是，站在人类的立场上来看，他的任务是无比崇高的！当兽人们舞动着斧子还唱着歌，突然前面的路就被一条壮汉拦住了，这无异于冷水泼头。随后战士的任务开始了——阻挡潮水般的兽人们抵达传送地以保护人类的安全。什么才是好日子？对于兽人来说，“人类必须死”开发出来以后才是真正的好日子。

不要小看我们的英雄，因为他有着非常致命的武器！比方说……一把剑！对，一把剑是每个英雄的标准基础配备，没有剑谁还好意思和别人打招呼？除了剑，我们的英雄还有一把可以射出弩箭的十字弩呢……等等！我们都知道你是英雄，不同于普通小兵，但是，就这些装备真的没问题吗？



多养几个打手也很重要！

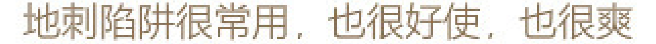


只要你点数够，你可以设置很多守卫

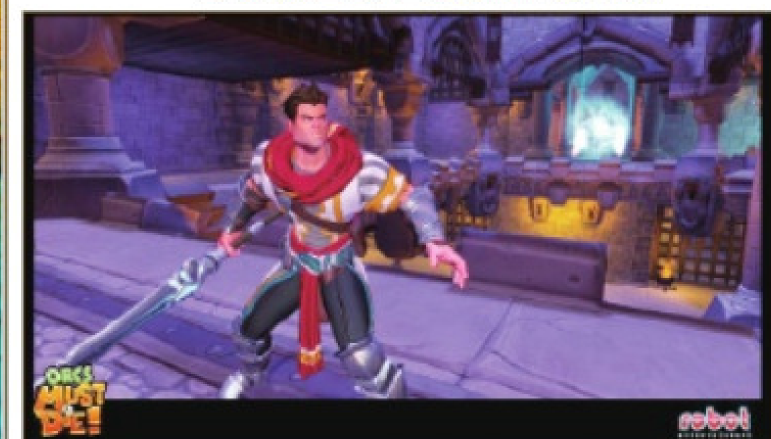


别被兽人杀死了，那样就太丢人了




地刺陷阱很常用，也很好使，也很爽


可以放置守卫与你并肩作战


我们的英雄，我们的主角！

那、那就是陷阱的威力吗

“没问题的呦！”我们的英雄就是这么自信。

因为除了这两种武器以外，我们还可以设置陷阱！我们的英雄并不像兽人那么智商低下。在OMD中，玩家可以通过消耗点数来获取设置陷阱的能力，而点数又可以通过杀死敌人获取。陷阱多种多样，比如地刺，你可以在地上铺上一张金属板，当然一定要铺在兽人的必经之路上，要是铺在兽人绝不会走的地方的话，那么这智商可以与兽人媲美了。当兽人义无反顾地冲过来踩到金属板上之后，板子立刻就会弹出尖锐的利刺把冲在最前面的兽人们扎一个透心凉。不够刺激？还有其他陷阱！我们都见过老式的钟表上有一个摇来摇去的钟摆，想像一下，若是把这玩意放大，然后安装在兽人们的必经之路上一定很爽。满足你！你可以在天花板上设置摆锤（Pendulum Traps）来清扫冲过来的绿皮怪兽，同时，你还可以在钟摆前面的墙上藏起来一个竖锯机关，这样一来，兽人们即便找到摆锤的空隙而逃脱被挤扁的命运，接下来也会落得个被锯成两段的下场！同时还有箭矢机关、刺墙等等，值得一提的是，游戏中还有一种可以降低敌人移动速度的机关：焦油。将焦油洒在地上可以减慢兽人的前进速度，看着兽人一边拼命跑却怎么也跑不快，一边受到陷阱以及英雄手里利剑与利箭的洗礼——“很爽的，有木有！”

英雄会魔法

说到这里，我们不能不提一下本游戏悲剧的制作组Robot Entertainment。Robot Entertainment的悲剧应该从《帝国时代Online》说起，话说《帝国时代Online》即将完成准备开始Beta测试的时候，微软让Gas Powered接手进行后续的开发工作，自己一把屎一把尿养大的孩子被别人就这么抢走了。接下来Robot Entertainment就开发了这款OMD，“兽人必须死！”——光从感叹号里我们就能感受到其中无限的怨气了。

背负着如此扭曲命运的扭曲产物一定非常强大！在OMD中不只有机关这样的小把戏，还有魔法以及小弟。英雄可以使用魔法，魔法会消耗魔法值，杀死兽人后可拾取魔法瓶来补充，游戏中会有各色魔法等待你去解锁。这不算完，你还可以花费点数来雇佣小弟，虽然没有《刺客信条——兄弟会》里的小弟那么牛那么酷，但是可以不停射箭的弓箭手守卫总比你孤军奋战要好得多吧？更何况只要有足够的点数，你可以不停雇佣小弟帮你一同阻挡兽人的进攻。

你可以将上面我们所说的要素统统组合起来后尽情地施虐于兽人军团，当你将各色陷阱组合起来，比如将一个地刺、一个摆锤、一个竖锯、一个弓箭陷阱排着队放置好，再在连环陷阱前面撒上焦油，你就可以挥舞着手中的利剑淫笑着向那些可怜的绿皮妖怪们冲过去了。

这就是一款塔防游戏

好吧，终于还是露馅了，这根本就是一款塔防游戏而已。但不同的是，你可以在地图上以英雄的身份在第三人称追尾视角下来防御进攻的敌人们。游戏有很多关卡，成功守住通往传送门的路径即可过关，英雄的血越少攻击越高，当你的英雄不幸被兽人杀死游戏也不会结束，只有当足够数量的兽人们通过传送门到达城堡内才会失败，所以英雄挂了不一定意味着死亡。同时不同的兽人也会有不同的优缺点，比如兽族弓箭手可以远程攻击你的英雄，但血量和防御也比冲在前面的兽族战士要少得多。游戏中还会有食人魔等各色怪物等待着我们的英雄去寻找它们的弱点。

OMD中每一关都尽量控制在20分钟左右，大概有20多张地图，既不会让人疲惫又能够酣畅淋漓。不同的地图需要不同的策略，游戏还会有海量的装备、技能、陷阱等待你去解锁。

在被大制作轰炸到疲软的今天，这样一款又好玩又不失智慧的游戏可算难能可贵。也许要将其归功于怨气，因为除了PC以外OMD还会登陆PS3和Xbox360平台，这足见Robot Entertainment的怨气是多么的重！P

“海豹突击队”乱入浣熊市

生化危机——浣熊市行动
Resident Evil：Operation Raccoon City

■江苏 老黑

2006年，CAPCOM如愿以偿“干掉”了三上真司，2009年，竹内润也成功借助《生化危机5》彻底摧毁了“生化”的三上真司时代。然而没过多久，那些对三上恨之入骨的CAPCOM高层们便意识到，他们可以清除这位特立独行的性格制作人，但却无法撼动他所留下的强大影响力——至今令广大玩家魂牵梦绕的依然是遍布僵尸的浣熊市、安布雷拉阴谋家们在黑暗中的狞笑，以及渗入骨髓的恐惧。在“生化”的问题上，CAPCOM表现出了善于“破坏一个旧世界”，却不善于“建设一个新世界”的特质，尤其是在日本游戏业陷入全面衰退的今天，奉行走一步算一步思维的C社想的恐怕不是赶快拿出“生化6”来给那些沉迷于三上时代的遗老遗少们上一课，而是继续靠三上的“遗产”炒冷饭。除了公布3DS版和高清合集以外，CAPCOM又将眼光对准了上演“生化”系列巅峰时刻的舞台——浣熊市，这就是正在制作中的《生化危机——浣熊市行动》（以下简称ORC）。如果你认为RE5已经从“冒险”全面倒向“射击”，那么这次CAPCOM公布的“生化”新作更加过火，它将变成一部彻头彻尾的射击游戏。

制作：Slant Six
发行：CAPCOM
类型：射击
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★★


团队协同作战，这在本作中相当重要


还能用僵尸发动人盾，就不怕盾牌低下头来一口吗？


制作组曾经宣称游戏中可以杀死里昂，但这一创意很快被CAPCOM紧急叫停了……


瞧着作战服材质上若隐若现的六边形图案，难道Nanosuit是安布雷拉率先研究出来的？

昔日路人甲乙丙丁 今日正选金牌主角

ORC的故事线将同RE2和RE3平行，在里昂、克莱尔、吉尔同僵尸以及安布雷拉开发出的各种活体生物兵器血拼的时候，还有代表不同势力的战士在浣熊市中战斗（只不过他们在正篇作品中最多也只能捞到扮死尸的戏份），在本作中，这些神秘士兵将正式升格为主角。

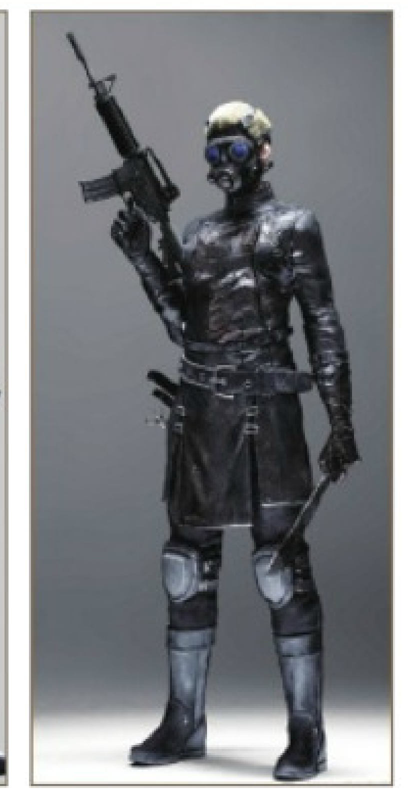
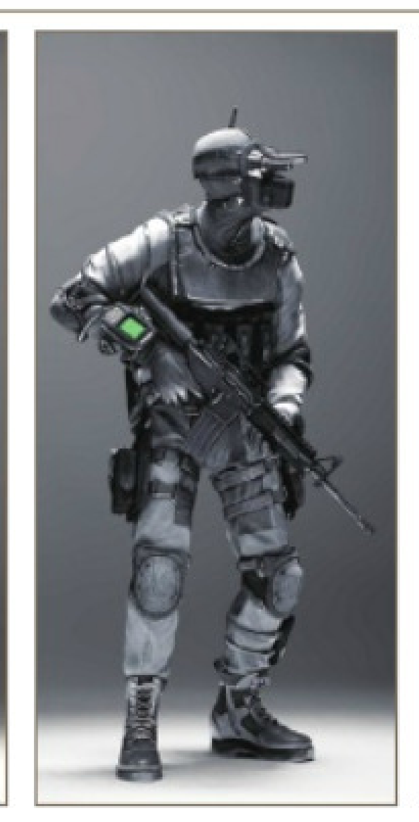
安布雷拉保安队（USS）：同RE3中Carlos所属的安布雷拉生化危机对策部队（UBSC）不同的是，USS是“雨伞”的一支专门执行黑色任务的特种小队，受公司最高层的直接指挥，“不见光”是其行动的最大特色。他们最著名的任务，莫过于RE2威廉实验室的G病毒抢夺行动，不死小强HUNK正是这个组织的一员。本作中USS所要执行的不是UBSC那些用于“善后”的脏活累活，他们的使命是销毁一切安布雷拉非法活动的证据，对浣熊市内的所有幸存者格杀勿论，尤其是第一天上班就赶上僵尸大潮的小警官里昂，因为——“你知道的太多了”！

美军特种部队：在RE3故事发生的时候，美军曾经派遣了数支特遣小分队，从三个方向进入浣熊市，然而“杯具”的是他们大都先后遭遇了“追爷”，其结局可想而知。幸存下来的四名大兵已经没有任何退路，他们必须凭借一己之力，将浣熊市的真相和安布雷拉的罪恶公布于众。

当“海豹突击队”遭遇穿越

Slant Six是SCE第一方品牌《海豹突击队》（SOCOM）的开发商，他们制作的“生化”很容易让两款游戏的支持者们同时产生“穿越感”：画面采用第三人称尾随视角而不是“越肩”，角色可以一边跑一边射击，不再是“站桩+坦克”式的移动方式，甚至还有军事题材射击游戏中必备的“掩体控”元素——难道浣熊市系列僵尸们也会像5代里面的同胞们一样，能耍AK47和火箭筒了？

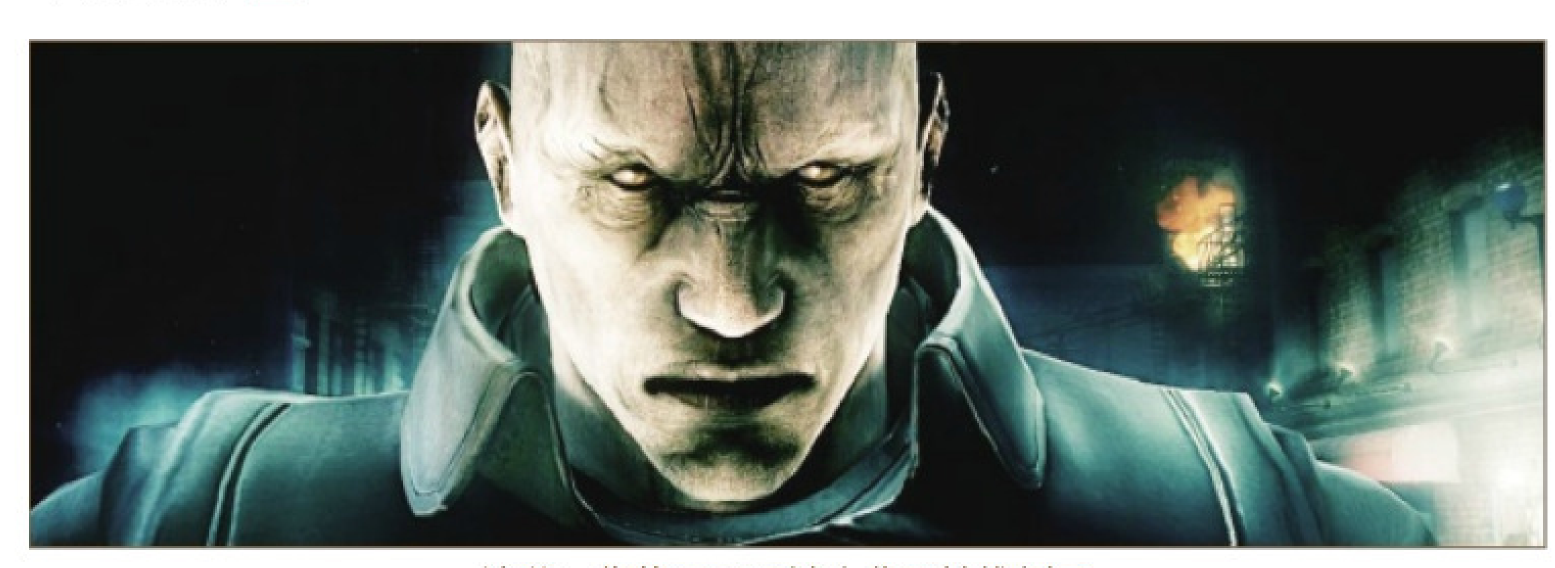
RE5的火爆很大程度来自于合作，合作同样也是《海豹突击队》的主要卖点，两款游戏的交点在游戏中是这样体现的：正邪双方的队伍中都有4名身怀绝技的成员，已经公布的USS小队包括有潜入专家Vector（可使用光学迷彩）、侦察能手Spetre（装备有红外夜视仪，可搜寻特定目标）、擅长重武器的僵尸绞肉机Beltway，以及医务兵Bertha。目前制作组尚未公布4位角色的技能树，但根据SOCOM系列的表现来说，他们承诺的“角色们需要相互依存，否则只能全军覆没”不会是一句空话。


本作的人设，万人迷里昂警官虽然不是主角，但是看得出来他在这款外传性质的游戏中会有很重要的地位

从视频演示的情况来看，Slant Six对这个陌生题材的操作还是有自己的想法，他们并没有将ORC当成另一个《求生之路》：武器并不是靠随手捡，打法也不是靠临场发挥，更重要的是僵尸依然是慢吞吞的移动，并没有换成时下流行的那种犹如打了鸡血般的“疾走+狂咬”效果。老“生化”的生存压迫感主要来自稀少的弹药，而Slant Six并不准备使用限制子弹补给的方式来维系所谓的恐怖感。这种强调生存，又从不吝啬扣动扳机的体验，其实现的方法并不复杂：如果你的补给充分，那么自然可以在浣熊镇上演就连“生化”系列正篇主角也从未有过的“僵尸无双”，但一旦你受伤流血，僵尸又会变得非常危险，因为血腥味会暴露你的位置，从而使得周围四面八方的不死同类向你靠拢。这一系统其实是《爆发》（Outbreak）中的“感染率”系统的变体，在那款游戏中，每次遭到僵尸的攻击都会造成角色能力的衰减，当感染率到达100%的时候角色只能在地上爬行，直到死亡，ORC在这一基础上还提升了僵尸的攻击意识和数量。制作组的另一层意思就是无论你的火力多么强悍，都不要试图将ORC当做割草游戏来玩，一旦你高调的行为让AI觉得不爽，一大群僵尸就会在你的身旁自动刷出来……

目前参与内部试玩的国外媒体记者几乎都认为ORC是一个创新有余，但细节不足的游戏，其实透过截图我们也可以看到比较明显的粗糙感，好在留给制作组进行修改和润色的时间还算充裕。年初《死亡空间2》所展露的超高素质同“生化”系列不思进取的反差，让不少老玩家心寒，如今以“外包”“射击”“冷饭”为关键字的ORC更是引发了网络上山呼海啸般的口水狂潮……其实，所有东西再好都不可能永远一成不变，一成不变的东西也不可能一直好下去。等到不好的东西混不下去想回归传统了，又会有人跳出来指责“缺乏创新”，在今日多元化的动作游戏市场，为什么不能给“生化”一个机会呢？



追爷，您终于又要被人华丽地推倒了



反叛行动 Renegade Ops

■江苏 老黑

制作：Avalanche Studios
发行：Sega
类型：射击
发售日期：2011年
期待度：★★★

车辆射击游戏《反叛行动》（以下简称RO）的诞生颇有戏剧性：Avalanche工作室在制作《正当防卫2》的时候，一些工作人员曾经用上帝视角来操纵乘具作战，结果发现此时的玩法同《赤色要塞》《炮灰》《丛林直升机》大战这样的2D纵版射击游戏非常类似，《反叛行动》的灵感由此而产生。制作总监Andreas Thorsen如此形容RO的的风格和定位："除了使用双摇杆以外，你不会感到任何的陌生感，RO也将成为本工作室第一款以付费下载方式发行的小品级游戏。"

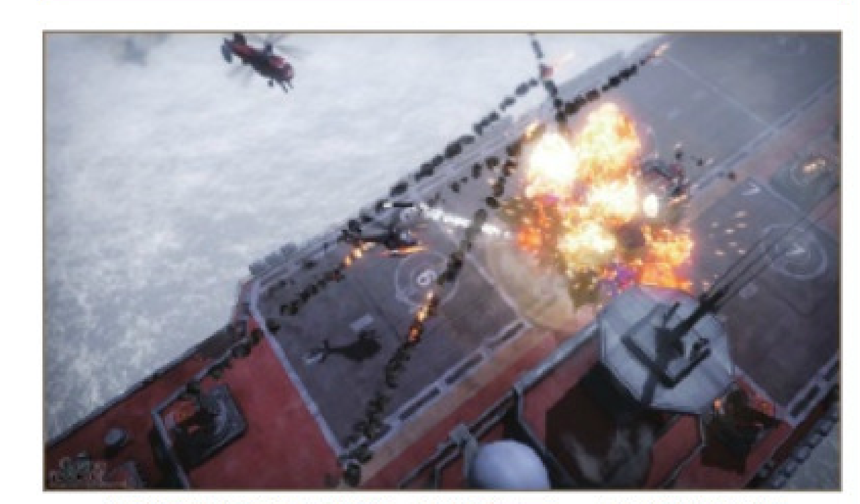
熟悉的操作，更多的战斗方式

玩家操纵的是一辆军用越野车辆，默认使用Xbox360手柄进行操作（PC版如何用键鼠操控目前还不清楚），LS摇杆控制行动，RS摇杆可以控制射击，同那些8位机上的经典作品相比，你无需在射击前必须将车头同对准目标，操纵的灵活性更大，同时也意味着战斗的难度将会陡然提升数倍！

手柄上的X键用于车辆的加速，效果同RAC游戏中的液氮推进系统相似，瞬间加速可以让车辆躲避火箭弹这样威力巨大，但飞行速度相对而言较慢的武器。LB键用于发动EMP袭击，它可以让以主战坦克为代表的重武器暂时陷入瘫痪状态，从而让自己占据更为有利的位置进行贴身攻击，RB键则用于控制反坦克导弹的发射。RT键所发射的主武器是安装在车顶上的重机枪，在游戏的大多数时间内，你都需要依靠它来歼灭敌人的地面有生力量。

向"赤色要塞"致敬

RO的故事很简单：南美军阀Inferno在欧洲各个主要城市进行疯狂的恐怖活动，在巨大的伤亡和看不见的敌人面前，世界各国领袖被迫进行了妥协。不愿意看到恶人嚣张气焰的Bryant将军组织了一支敌后小分队，像尖刀一样刺入Inferno的心脏，试图将这个狂人一举消灭。你在游戏中要做的就是摧毁Inferno的一个个基地，拯救其中被关押的战俘和人民，救人关乎着车载武器和机动性能的升级速度。这同《赤色要塞》炸开战俘营大门吃"小绿人"加分，吃"彩色小人"获得先进武器的基本玩法完全一致。有些VIP级的


以直升机双机编队挑战不可一世的巡洋舰

战俘在上车之后还会给出特别任务，在大地图上为玩家解锁一个隐藏区域，你可以选择是否前往这些戒备森严的区域冲杀一番。

当年的《赤色要塞》受限机能的制约，1P和2P只能处于同一个屏幕之中，如果1P玩家原地不动，那么2P在移动到地图边缘之后画面就会停止卷轴运动。RO当然不会出现这个情况，两名玩家既可以选择并肩作战，也可以在一张大地图上以分屏方式，沿着不同的线路进击，在消灭敌人的同时也进行暗中较量各自的战果。

不仅仅有"吉普车"，本作还会有气垫船、直升机、轮式装甲车等涵盖"水陆空"的载具。两名玩家还可以以"飞机+吉普"、"装甲车+水面舰艇"的组合方式，完成水陆两栖和空地同步的一体化作战。P



你这样的「国土防线」，你便伤不起啊！

北京 鬼畜眼镜

驾驶员雅各布的故事

爱汉堡，不爱泡菜；
爱直升机，也爱歌利亚；
有好枪法，更有好刀法；
会潜行，也会狙击。
不是指挥官，不是技术宅，
只是路过的驾驶员，我是罗伯特·真悲剧·雅各布。
我的战友刀枪不入，我能通过深呼吸回血，
我有猪一样的队友，也有猪一样的对手，
我和猪不一样，我是《国土防线》的主角。

我很想以“这是2027年，平凡的一天”作为这个故事的开头，但是，你懂的，打科幻小说这东西诞生以来，人类就没能在2012年之后享受过一天平凡的日子。而且我的故事发生在美国，科罗拉多，这里有合法的大麻，而且没有电锯杀人狂，是个适合安居乐业或连环杀人的好地方，我原本可以作为一个不存在于任何文学、影视或游戏作品中的角色，娶妻生子，种田放羊，不碰.338口径以上的枪支也能平稳地度过一生，但是有个手欠的编剧改变了一切：在我的世界里，美国完犊子了。

在我的世界里，2027年意味着朝鲜已经入侵美国长达两年，科罗拉多州早就沦陷了，美国大兵人穷志短，因为缺乏燃料这点小事就龟缩到密西西比河的另一边任人宰割，有诗云：隔江犹唱后庭花，不如自挂东南枝——说的便是这不给力的美军了。

从表面上看，我只是沦陷区中一个普通得不能再普通的失业者，但你便估不到（连我自己都估不到）：家徒四壁、一事无成的我，却与日本热门动漫的主角有着惊人的相似之处——我和那些开高达的家伙是同行！即使身处沦陷区，作为王牌机师的我也是能够令侵略者刮目相看的，但是，这个倒霉的世界中的另一个不幸是：不可理喻的编剧拒绝在匪夷所思的世界观中添加高达这种东西，于是我的绝学只能用在直升机上——都到2027年了，人类还在开直升机这种东西，连想像力都被重力束缚的可

悲编剧啊……

编剧说，我的故事应该从一阵令人烦躁的敲门声开始，但擅长编撰大规模战争的他总是不拘小节，于是我发现不管门外的家伙怎么喊着“若不开门，我便要将门轰破呀”之类的狠话，只要我不靠近这门，他们就是把狠话说到筋疲力尽、声嘶力竭，也不能靠放嘴炮将这门打开一丝一毫，但如果我赶在他们敲门之前就先靠近这门一步，他们便会连门都不敲，直接动手将我连同大门一起轰下呀！

我认为，我的故事是从被侵略者砸了一枪托开始的，是这一枪托将我从家里蹲的命运中解放出来，让我带着忐忑不安的心情坐上了通往劳改营地的公交车，车上除了侵略者士兵之外，还有一位与我同命相连的黑叔叔——他也是拒绝与侵略者合作的王牌机师……呃，直升机驾驶员。以及一位没有存在感也没有台词的NPC——他显然是编剧所不拘的那些小节之一。直觉告诉我这黑叔叔就一定扮演着重要的角色，至少也得是《黑客帝国》里的墨菲斯那个档次的配角（如此这般，我便是尼奥了）。在短暂的旅途中，他一直和窗外的景象一起向我反复强调着侵略者是多么的泯灭人性，美国人的遭遇有多么悲惨……只是这旅途未免过于短暂了，倒霉的司机手中的方向盘还没转满一圈，我正打算问黑叔叔我们是不是身体被母体抓去做电池，意识被困在虚拟世界中，一场有组织、有预谋的车祸就发生在了我身边：一辆只剩车头的卡车撞翻了公交车，墨菲斯……我是说，黑叔叔就这么回归了母体，而且再也没有回来。

这就是我与约翰·康纳第一次见面时的情景……好吧，是康纳·摩根，比起在公元2030年带领人类对抗天网机器人军团的领袖，他长得更像是在2010年让子弹飞的绿林悍匪……

连侵略者都伤不起的黑叔叔就这么死在了自己人的方向盘下，亲眼目睹这一切而得以幸存的我不禁在心里默念：我虽行过死荫的幽谷，也不怕遭害；因为你与我同在，假如今生注定死于战火，就做美国精确制导炸弹下的亡灵……但是眼前的糙汉不允许我回忆《圣经》或是《致美国兵》，他只是用我无法拒绝的强势语气说道“你可以晚些时候再好好感谢我。”然后接了一句“捡起那把手枪！”

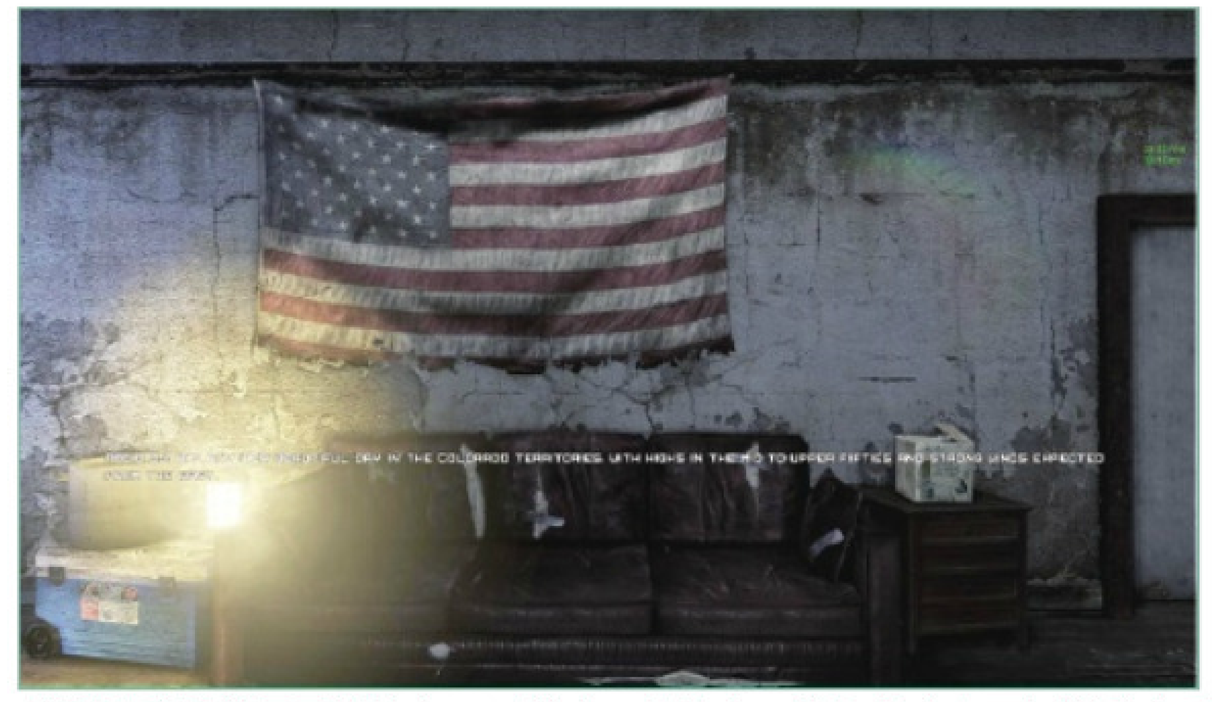
你知道，枪枪枪游戏很少给人选择的余地，这就是《辐射3》和《辐射——新维加斯》始终是不入流的枪枪枪游戏的根本原因：如果我的故事发生在废土上，我完全可以选择一枪毙了这个撞死了黑叔叔还让我感谢他的家伙。但这里是《国土防线》，地道的枪枪枪游戏，所以我别无选择，只能按他的指示默默地捡起手枪，像终结者一样战斗在康纳身旁。

之后发生的事情证明当初不让我一枪毙了康纳果然是正确的，他不但是康纳，还是个超能力者，就算放到学园都市里，也够得上Level 4的标准——他的能力肯定和预知未来有关，至少能做到不用肉眼观测就能确定敌人的位置：在初次相遇后不久，我们在一条路旁遭遇到了侵略者的巡逻队，一辆坦克后面跟着十几条杂兵，我惊讶地发现他不用探头看路就能指挥我们在恰到好处的时候从敌人的视野死角潜行过去，在后来的狙击关卡里，更是完成了躲在视野狭窄的地方指挥位于视野开阔的狙击点处的我定点准时清除敌军岗哨的壮举——和这个比起来，拥有刀枪不入、就算被炮弹砸中面门也不过是露出痛苦的神情并抖一抖身子这种FPS重要配角标准体质就不算什么值得一提的能力了。

早在“营救”我之前，高瞻远瞩的康纳先生便估到游戏的主线发展方向，制定了一系列严密的行动方案——从科罗拉多州的乡下碰巧搞到一架武装直升机，然后碰巧截下朝鲜军队运输燃料的卡车并一路护送到美军基地里。尽管前后半句听上去都像是天方夜谭，但伟大的康纳先生便把它们都变成了现实！现在回想起来，对我的“营救计划”显然也是经过详细规划的结果：想想看，那辆公交车上一共有3个驾驶员，全部死于车祸的概率未免也太低了！反正抵抗组织只能搞到一架直升机，能救出一个就够用了！

康纳就是这样一个创造奇迹的男子，一个把不可能变成可能的男人，一个随口说出的话都能为少则一两个、多则一大群人竖起死亡旗帜的伟大旗手，如果说我的幸存是借助了主角光环的威能话，那么康纳的奇迹的根源就一定是“编剧光环”了！除了编剧，还有谁能把这么多这么扯淡的事情全都实现啊！

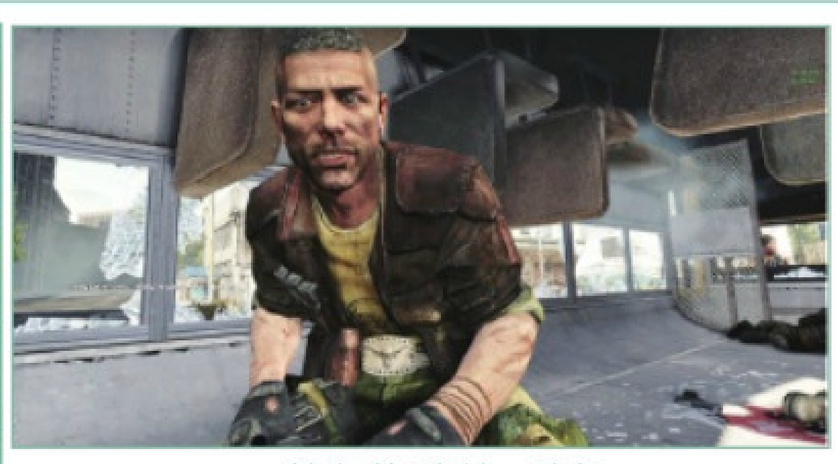
我很想以“在英明神武的康纳大人的卓越领导下，美国又一次君临世界的顶端”作为这个故事的结局，但是，你懂的，打好莱坞这东西诞生以来，人类就没能在强调“电影化叙事”的电子游戏中体验过什么圆满的结局，而且我的故事发生在《国土防线》里，这意味着绝大部分情节都是在科罗拉多的乡下发生的，在连着创造一大堆奇迹后才勉强进入了加利福尼亚，在以不


编剧让我把美国国旗挂在正对着窗口的地方，生怕侵略者不知道我有反逆之心


这是我最喜欢的植物：就算是在特效全开的情况下，也是完全由2D贴图构成的小番茄……是因为我忘了浇水吗？



第一次看到这树屋中的四张画时，我产生了“这游戏还有救”的想法，但很快我就发现这个想法是错误的——这四张画至少重复出现在了游戏中的其他地方五次以上，我说，连这个你们都不舍得瞎涂一张不一样的吗？KAOS工作室的这帮人到底有多懒啊！



姜文 饰 康纳·摩根



科罗拉多式的死亡旗帜是这么竖起的：黑叔叔对我表白“不管他们把我们带往何处，我们都要团结一心，断彼此的背……”然后车祸就发生了

拘小节而著称的编剧的安排下，《国土防线》的战场完全不同于《现代战争》系列中那小家子气的战场，想想看：突破了整整6个关卡才越过两个州的边境，而敌人已经称霸了大半个世界。美军越过金门大桥对美国人民来说是一大步，对全世界来说只是一小步，《国土防线》世界中的战争还能在游戏界再打10年呀……

最后，作为这个故事的主角，我想谈一下这个故事中给我留下最深刻印象的角色的看法……呃，我指的不是康纳，当然，也不是黑叔叔！这位角色的名字是歌利亚（Goliath），在战役中一直扮演着存在感不亚于康纳的重要角色。灵活、坚强、可靠、勇猛、对指令绝对服从，平时会挺身而出从枪林弹雨中保护我，偶尔又会像弱小的动物一样需要悉心关怀呵护，在最关键的战役中一马当先，以自我牺牲换取了我们的胜利，在结尾处的最关键时刻又以敌人的姿态出现在我们面前，成为了最终Boss级的噩梦……这就是游戏中唯一一个具有科幻色彩的角色（康纳的超能力不算，那个属于魔幻了……）。没错，这个游戏的编剧确实描绘不出这样的人，但歌利亚不是人，它是由朝鲜制造的6轮无人驾驶半自主攻击战车……从某种意义上讲，这是游戏中定位与我最为接近的角色——我们最为明显的共同点是：贯穿整个游戏全程，却没有一句台词。游戏中，歌利亚和我同样是被脚本和剧本玩弄于股掌之间的悲情角色——如果没人遥控，或剧本没安排，就哪儿都去不了，连一扇门都打不开，歌利亚按照我的指示攻击敌人，而换个视角观察，我也不过是在按照NPC的指示像歌利亚一样攻击敌人罢了，除此之外我们别无选择，从一个点移动到另一个点，从触发一个脚本到触发另一个脚本。在整个故事中，我所做到的能够对抗编剧的事情只有饮弹而亡或是任务失败，即使如此也不能得到解脱，而歌利亚不同，它的牺牲换来了脱离游戏剧本的解脱，像黑叔叔一样，它再也不用受这个需要按照康纳的台词发展的剧本的折磨了。

考虑到这个故事很可能会有续集，而我并没有在金门大桥的战役中牺牲，我很羡慕它。

玩家鬼畜眼镜的故事

2010年的一天，THQ面对枪枪枪游戏一个接一个地大卖，而自己在该领域几乎没有建树这一现实（THQ旗下FPS作品的存在感与其他一线发行商在FPS分类下的作品几乎没有可比性，就算是《地下铁2033》也无法扭转这一败局），终于无法保持淡定，它找来了麾下看上去唯一值得托付的KAOS工作室，提出了这个要求：我们要做出THQ自己的《使命召唤》或者是《荣誉勋章》或者是随便什么能卖出几百万份儿的枪枪枪！

换成是其他地方的游戏开发商，THQ可能会得到“属下不才”“主公你醒醒”“别管什么销量啦，来看看《愤怒的小鸟》吧，你感觉如何啊”之类的不给力答复，但THQ这回真的找对人了：KAOS是一家位于纽约市的工作室，如果地球上只剩一家懂得美国人品位的工作室，它只可能位于纽约市内，KAOS当时的答复肯定是这样的：不要紧，没问题！已经有在精神上做出来的感觉了！妥妥儿的！请转账付费吧！

我猜对生活在21世纪的美国人来说，这三件事的难度大概是差不多的：一是去快餐店吃汉堡，二是去游戏店心甘情愿地花几十美元购买枪枪游戏，三是做出一款让美国玩家心甘情愿花几十美元购买的枪枪枪游戏。

这大概就是《国土防线》诞生的背后故事，之所以让这个故事开始于2010年，是因为我觉得凭这游戏的完成度，如果在一年内还不能做出来（想想看，给Bioware一年时间，他们都能做出《龙世纪Ⅱ》了！），整个工作室的成员都可以偷渡去朝鲜并隐姓埋名度过余生了。

接下来，整个工作室所做的就是一边玩着近些年的各种现代战争题材主视角射击游戏，一边集思广益写策划案：“嘿，我觉得这个段子不错，我们

不如山寨一下吧” “果然任何一个合格的FPS，都要有用C4炸战车的情节才行啊” “如今做个FPS要是没有狙击关和潜行，都不好意思承认这是自己做的” “你看，他们这么强调直升机突突突突的关卡，一定是有深意的，我们不如也这么做一个吧” “你不觉得枪械后坐力和狙击枪准星抖动是FPS最大的门槛吗？我们不如把这些设定抛下吧！” “主角中枪后的回复速度，就应该更快一些呀！”

过了半年，KAOS派代表拿着厚厚一沓纸去找发行商THQ谈判：这是我们觉得应该在游戏里加入的场景，分别是自由女神像、白宫、五角大楼、国会大厦、阿灵顿国家公墓、时代广场、华尔街、中央公园、好莱坞、当然，还有全纽约市最重要的景点——我们工作室所在的办公楼和楼下的快餐店。《国土防线》中的自由女神像会是什么样的呢？呵呵呵呵，一定是草莓味儿的吧。

THQ的反应当然是：别再跟爹提什么白宫和好莱坞啦！没错，谁会把这么多钱一口气投给你们这样一个名不见经传的小工作室啊！赶紧随便做出来一个东西给老子回本吧！

于是整个工作室在沉浸在一片壮志未酬的凝重气氛中：他们不让我们做纽约怎么办！我们只能把故事挪到乡下去了！得克萨斯你觉得如何啊？你说什么？我们不会做电锯？那只能选科罗拉多了！没人去过科罗拉多吗……

不这么想像这游戏的制作背景，我就完全无法理解KAOS为什么能做出这样的一款游戏：在我的FPS生涯中，电波与《国土防线》最接近的就是《海豹勇士》（Rogue Warrior，我在2010年2月中旬刊杂志上写过该游戏的评论）：同样是以朝鲜作为假想敌，同样从游戏一开始就充满各种能够把玩家电到浑身酥软，点不动鼠标的雷，如果玩家在游戏中所有匪夷所思的遭遇不带着“让你们不给够开发经费，让你们不给够开发时间”这样的潜台词，那么一切都只能归结为KAOS的无能了：游戏中的大部分时间，玩家都要面对科罗拉多州那单调无味的乡村景象，蒙特罗斯这个存在感稀薄的地方完全体现不出“文明世界遭战争无情摧残”那种强烈的反差。游戏选择的舞台已经够失败的了，火上焦油的是在这个舞台上上演的一场接一场枪战戏因为对手糟糕的表现而成了一个接一个的败笔：在任何一个场景死去重来两三次后，你都会发现该场景中的敌人是分成两三波，在按照两三个写好的脚本从A点走到C点，中途临时躲在掩体B点几秒，并且在几秒到几秒之间探出身来射击，或者直接出现在D点原地不动开始射击——没错，这个看上去像是诞生于2011年的FPS的游戏，骨子里其实是按照光枪游戏的套路来的。随便哪个枪战场面，若是给敌人在射击前身体上套个逐渐缩小的光圈，说这是《VR战警》我都信。与光枪游戏非常配套的还有游戏中的枪械射击感——后坐力和准星偏差这种事是几乎不存在于《国土防线》的世界中的，几乎每把枪都能在连射中准确爆掉百米外的头，整个单机流程走下来，几乎无法意识到不同枪械之间除了装弹量和瞄准具之外还有什么区别。此外，游戏中还出现了多种穿着不同颜色服装的敌兵，但是他们的区别也仅限于“是突突突你，还是用火箭筒射你”，在欠缺各种细节的情况下，开发者在敌兵衣着颜色的不同上做出的这些努力到底有什么意义啊……

尽管开发团队好像是在很努力地在强调朝鲜侵略者多么强悍，但他们的努力在游戏中的表现基本上只起到了反效果——比如让侵略者引以为傲的那种造型独特的机枪哨塔，只需一道蓝光扫过，玩家暴露在掩体外原地不动两秒就会被轰至渣，但这看上去很威的武器却把致命的弱点暴露在外，像生怕敌人看不到一样，一个闪闪发光的燃料罐就那么突兀地挂在屁股后面，只需轻轻丢一颗手雷过去就能将其轰下——我说，在游戏的世界里，设计出这玩意的肯定是美国派到朝鲜的间谍吧，这种“如果不设计一个足够大的弱点，到时候美国人打不过我们，我可怎么办啊”的心态也未免暴露得太明显了！结果，在游戏对故事背景进行的诸多解释中，唯一有说服力的只有“侵略者通过人海战术取得了胜利”，至于那些作为游戏的收集要素遍布关卡各处，仿佛是在“补充完善游戏的世界观”，好像是寄托了编剧良苦用心的废旧报纸——我说，有寻找和阅读这种东西的时间，就算去看点网络小说也比这个更有价值啊。

但是，你看，《国土防线》成功了，它用逆天的销量狠狠地抽了所有对它出言不逊的人的嘴巴——KAOS：只有美国人懂得美国人。只要亮出“朝鲜侵略美国”的噱头，玩家就会带着购买每天都以“某某巨星暴毙”为头条的八卦小报的心态买上一份儿光盘拷贝，至于游戏本身作为一款FPS的素质如何——谁管这些呢？能花三五个小时完成剧情（还能拿到成就哦！），还能每天打上几十分钟的联网对战（在全盘山寨《使命召唤》和《战地》的前提下，《国土防线》的多人游戏部分做得比单机部分强多了……），对美国游戏市场的消费者来说，这就足够了。

于是我无比期待着后继者追寻着《国土防线》的足迹，在不远的将来刷新FPS的新下限。



游戏中形象塑造得最成功的角色：歌利亚



如今天你推理了吗？

解读《海猫鸣泣之时》的推理元素

■北京 采花狼

海猫让推理迷伤不起

文章开头，先来对《海猫鸣泣之时》这款游戏做一个简略的介绍，往事如烟，就先从ComicMarket说起好了。ComicMarket是日本最大的同人展会，每年举办两次，除了养眼的Cosplay表演和让人“心神不宁”的工口同人本，还有无数的同人游戏摆摊出售。其中不乏优秀的游戏被厂商相中，得以商业化发行并被改编成动漫影视。其中的《东方》《寒蝉鸣泣之时》和《月姬》因为取得了巨大的成功，被称为三大同人奇迹（其实所谓的同人奇迹并非指作品素质，而是指被二次同人的次数）。这里要着重说一下《寒蝉鸣泣之时》的作者龙骑士07（下文简称龙七），这位仁兄在填完“寒蝉”这个大坑后（一共用了4年半的时间），本着“生命不息，挖坑不止”的原则，高调宣布：我要写出一款解答率为0的牛X游戏（“寒蝉”的读者来信对于真相的解答率为1%），于是《海猫鸣泣之时》横空出世了。

游戏讲的是1986年右代宫家族陆续来到六轩岛，召开了一年一度的家族会议，由于台风的缘故聚集而来的18个人都被困在了岛上。此时众人突然收到了自称“魔女”的来信，紧接着在岛上发生了神秘的连续杀人事件。如果到此为止的话，那“海猫”不过是个典型的本格推理。而龙七巧妙地将“魔女”具象化，魔女只有在得到所有人的认可后才能存在，而且魔女主张是自己用魔法大量杀人，而战人（男主角）则坚持不承认魔女的存在，认为案件是人类所为。于是1986年的杀人案件不断轮回，魔女与人类展开了针锋相对的较量，同时玩家们的推理之魂也被彻底点燃，论坛上你来我往，关于真相黑幕的讨论





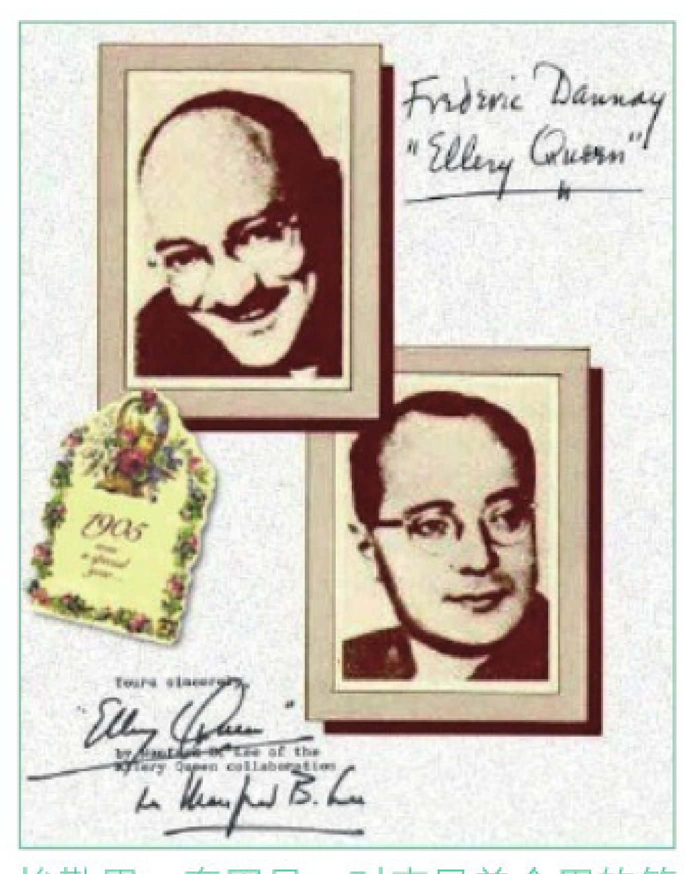
美丽的魔女在远方召唤你，爱好推理的少年快去创造奇迹

←这是TV版动画的人设，确实比PC版的人设萌点高

此起彼伏，4部出题篇以其独特的风格和剧情赢得了玩家的好评。但在后来的解谜篇中龙七却是越写越神棍，“这货是不是推理游戏”逐渐开始超越“谁是凶手”成为热门讨论话题，可以说4部解谜篇里每推出一部，“龙七黑”都会呈几何数量增长。

笔者对于“海猫”的评价还是褒大于贬的，龙七的悬疑叙事功力继承了《寒蝉鸣泣之时》，即便从推理部分来说“海猫”也是一部比上不足比下有余的作品。如果您实在觉得“海猫”已经让人到了让人欲除之而后快的地步，那么不妨找一些国产推理小说（大部分都挂着悬疑小说的马甲）来“治愈”一下，保证药到病除。下面笔者就自己的感受，来对“海猫”的推理要素加以解读。

恶魔的证明



埃勒里·奎因是一对表兄弟合用的笔名，堪称美国推理小说的代表人物，他们提出的后期奎因难题对日本推理小说界产生了重要影响

“恶魔的证明”是EP2（注：“海猫”到目前为止一共出过8个游戏章节，EP2指的是第二章）中首次出现的，大意是要想证明恶魔的存在很简单，只要找到恶魔就可以了。而要想证明恶魔不存在，即使找遍全世界也无法证明，因为恶魔可能躲在人类无法到达的地方。不管你如何地去证明“没有”，但只要对方一直坚持“有”就几乎没法做出逻辑上完备的证明。在EP2中，龙七引入了“恶魔的证明”，使得游戏中的推理几乎变成了耍赖。例如对于密室的构成，可以主张密室里存在着未知的密道X。对于杀人手法，可以主张犯人采用了未知的杀人机关X或是用了未知的药物X。

虽然“恶魔的证明”主要用在诡辩上，但在推理小说中也确实存在类似的问题。著名的推理小说家埃勒里·奎因就曾经提出过“后期奎因难题”：任何推理作品中的侦探所得出的推理结果并非绝对的真相，因为他们根本不可能知道推理所用到的线索是否完整。要使侦探（读者）推理完全正确有一个重要的前提，那就是侦探正在分析的证据和线索必须是“完整”的。但是“存在着侦探没有发现的决定性证据X”这样一种可能性是无法否定的，一旦在侦探的推理中加入“一直没有发现的决定性证据X”的话，推理结果有可能从根本上被颠覆。因此埃勒里·奎因一直遵循“均等线索”的创作原则，所有与案件有关的线索均被呈现在读者面前，从而使读者也能运用逻辑来对案件进行推理。

诺克斯十诫

推理迷最怕面对的事情，莫过于当他们自认已从谜团里找出真凶时，作者竟然又丢入一个线索或谜样的人物。推理迷们此时会忍不住开骂：这作者太没品了嘛，怎么可以玩这种不公平的把戏呢？那么，该怎么做才能合乎所谓的公平呢？究竟有没有合理的诫律，来规范这些推理作家的创作呢？资深的推理小说作家隆纳德·诺克斯在1928年立下了著名的“推理十诫”，以此来对推理小说加以规范。十诫的具体内容是：

1. 禁止犯人在故事初始的登场人物之外。
2. 侦探方法禁止使用超自然能力。
3. 禁止存在秘密通道（对于密室推理来说，密道什么的最讨厌了）。
4. 禁止使用未知的药物与难懂的科学装置。
5. 角色人物中，绝对不可以有中国人（在西方人眼中，中国人会用气功杀人，会用缩骨术逃离密室，完全就是Bug般的存在……）。
6. 侦探方法禁止使用偶然和第六感。
7. 禁止侦探即是犯人。
8. 侦探不可特意着眼于无关案情的线索，以免误导读者。
9. 侦探身旁那位忠心却有点笨拙的朋友，绝对不可隐瞒其思维。这个角色的智商，最好能在一般人的平均智力之下（给侦探先生安排一个神一般的对手和猪一般的队友，完全是为了避免读者产生失落感，否则出现“讨厌啦！侦探哥哥手底下的跟班都比人家聪明一百倍”的读后感就不好了）。
10. 故事中禁止有双胞胎的设计，除非一开始就告知读者。

由于“恶魔的证明”在游戏中实在是太过泛滥，因此龙七在EP5中引入了“诺克斯十诫”，不过相对于原始版本做了一些修改，例如去掉了伤害民族感情的第五条，同时第八、九、十条也有所不同。

本格推理和新本格推理

除了“十诫”，龙七在EP7里还引入了被称为“美国推理小说之父”的范·达因提出的“范达因二十定律”（原文太长，感兴趣的朋友可以上网搜索）。其实无论是“十诫”还是“二十定律”，现在许多推理小说都没有刻意去遵守（就连引入“二十定律”的龙七都在游戏中违反了好几条）。事实上，推理小说经过多年的发展，产生了许多的写法，除了主流的“本格派”，还有“变格派"”“硬汉派”“社会派”“写实派”“法庭派”，以及将“本格派”和“变格派”融会贯通的“新本格派”。这里提一位笔者非常喜欢的推理









《逆转裁判》系列的剧情以灵媒为主线，3代结尾更是出现了死人站在被告席上这种神棍到逆天的剧情，但却鲜有人说《逆转裁判》不是推理游戏



东野圭吾的小说《放学后》斩获过第31届江户川乱步奖，其实评委们曾经产生过激烈的争论，因为这部推理小说的重点并不在密室上

作家——东野圭吾，这位作家的小说风格各异，自成一派。如《放学后》《恶意》的重点不在密室和犯人，而是“作案动机”，《嫌疑人X的献身》更是将诡计和爱情做了完美的调和。

在EP8推出之后，“海猫”的解谜篇算是正式完结了，许多人对于这个模棱两可的解谜非常的不满（游戏中出现的大量密室并没有明确的解出），但是毕竟“动机”已经揭示出了。作为一个在4年时间里发售8作的系列游戏，能让人坚持追下来的动力，除了对密室的解法外，对于魔女杀人的动机，不也是玩家一直所关心的吗？先不论这个所谓的“动机”有多么狗血，如果以此为理由去黑“海猫”不是推理游戏，则是完全没道理的。

文字游戏和叙述性诡计

红色文字是“海猫”里非常重要的规则，用红色说出来的文字就代表绝对



“红色即是真实”，这条规则跟《盗梦空间》里“陀螺停转就不是梦境”一样，当你深信其中并以此作为推理基准的时候，恭喜，你的思想已经被成功“植入”了

真实，因此许多玩家都热衷于收集各个EP中的红字，试图以此为线索来进行推理。但EP6结尾处却出来了两句明显是自相矛盾的红字：绘梨花说“我是来访者，是六轩岛上的18个人类”，然后战人回应：“就算迎来了你，也是17人”。看到这里，龙七在红字里玩文字游戏的做法已经毋庸置疑了。其实在之前的访谈中，龙七曾经隐约透露过：“红字的真实，正如文字所说，就是真实。但是如果单凭‘真实’就能畅通无阻的话，我们的世界就不会如此复杂了。‘真实’是什么呢？名为‘真实’的这一存在，真是永远绝对不会被动摇的吗？ 对此产生的疑问，也是一种十分有趣的思考。希望大家能喜欢这个部分。”于是乎许多玩家愤怒了，在解谜的线索上还玩文字游戏，算哪门子的推理小说？您要是这么想，还真就错怪龙七了。文字游戏不仅可以用在推理小说中，甚至还自成一派，被称为叙述性诡计。

一般的推理小说，重点总是放在“谁是凶手”或“怎样犯案”等情节上，虽然谜团的设计各有不同，难易的程度也各异，但整体来说，读者的推理进程基本与故事中的侦探同步。然而，以叙述性诡计为主的推理小说，作者于字里行间安排伏线欺骗读者，把真相巧妙地隐藏起来。那些被隐瞒的真相并不一定是什么“凶手的名字”和“行凶的动机”，也可能只是“凶手的真正性别”“被害者的真正职业”等等。许多大师级的推理小说家都写过类似的作品，例如阿加莎的《罗杰疑案》、横沟正史的《夜行》，甚至日本的推理界还出现了折原一这位“叙述性诡计”的专业户，此人所著的15部推理小说全部都是叙述性诡计。

下面就本人看过的几本小说做一个介绍。在《剪刀男》里，“剪刀男”是媒体对一位连续杀人犯所起的代号，其实这个代号本身就已经很误导了——谁说犯人就一定是男的？其实“XX男”的设定还真是不少，“海猫”在EP5中放出过“19男”这种烟雾弹，《名侦探柯南》里也出现过“锤子男”案件。而在《杀戮之病》里，作者开篇就指出了犯人：“蒲生稔在被捕的时候完全没有进行一丝一毫的抵抗”。然后就开始对蒲生稔的犯罪经历做出了详细的叙述：“蒲生雅子在开始怀疑自己的儿子可能是罪犯的时候，还是离春天来临尚有一段距离的二月初。”不要怀疑，犯人的的确确就是蒲生稔，而且叙述性诡计从这两句话就已经开始了，小说结尾关于犯人的“惊天大逆转”绝对能让人大呼过瘾。

不过也有一些小说比较脱线，读完后让人觉得作者完全就是在耍赖。比如《樱的圈套》主要是以“年龄”为主要诡计的，读者对于主角的年龄定位全来自于“阿清跟我叫学兄，并不只是因为我的年龄比他大7岁。他现在是东京青山高中的学生，而我则是从该校毕业的，跟他算是校友。”这段话，可结尾处的一段话却让人对这个"剑走偏锋"的骗局甚感脱力，"阿清这小子只念到中学毕业就不念书了，对此一直耿耿于怀。所以60岁一退休就进了青山高中的夜校，念完高中还要考大学呢！"60岁的高中生？“坑爹”呢。

其实在游戏中，也有成功运用叙述性诡计的。比如在《寂静岭——破碎的记忆》里，每个关卡都是以考夫曼医生给主角做心理治疗为开端。在考夫曼医生滔滔不绝的时候，玩家控制的主角不能移动，只能以第一人称视角环顾房间，然后治疗结束，玩家操纵哈里开始游戏。直到游戏结尾哈里进入灯塔后，玩家才发现那个被心理治疗的人，其实并不是哈里……说通俗点，叙述性诡计就是通过各种手段来给读者“植入”思想，能让读者发现被骗后还欲仙欲死、心神荡漾的，就是其最高境界了。

后记

一直想写篇关于“海猫”的文章，但毕竟这是一款普通的小众游戏（人设实在是不给力啊），对于能否发表心里实在是没底。感谢8哥，给了我这次宝贵的机会，好人一生平安，发卡！



虚拟与现实的交织

从初音未来的震撼说起

■上海 lisajudy

从来就对电子音乐没有太大的兴趣，对于远离音乐制作的人而言，这只是一个模糊而又遥远的概念，直到《大众软件》对初音未来这样一个虚拟偶像做出了相当详细的专题报告，才出于好奇和新鲜而去观看了初音未来日的感谢祭，随即便被虚拟与现实如此梦幻般的交织而彻底震撼。

梦幻的开场和背后

这是和往日一样绚烂夺目的舞台，一样沸腾欢呼的人群，一样的真人乐团伴奏，唯一不同的是，从舞台中央缓缓出现的窈窕身姿，并非真人。用曼妙的身姿舞动着的，用轻灵的声音吟唱着的，在斑斓霓虹下绽放华彩的，是用科技手段制作出的虚拟偶像。此刻，这华丽的舞台如同一场梦的演绎，虚拟与现实的边界是如此模糊不分，不知是一个不可触及的梦境化作了现实，抑或是人们从现实被拉入了一个虚拟的幻境。

科技在不为人知的时候以飞快的速度发展着，歌唱已不再局限于人，演唱会也不必需要人，这看似遥不可及的一切，突然的展现在了如梦初醒的世人眼前。不知道置身于演唱会现场的人们，是否会突然忆起《最终幻想》中尤娜的舞台，那灵动着的身影和旋律，和这里的一切是如此的相像。唯一不同的是，这里的舞台，触手可及。这到底是虚拟的还是现实的，这是场游戏还是种生活，恍如隔世，暧昧不明，世界的边缘在无限制的延展着，各种全新的未来和全新的可能在无限制的展现着。走出演艺厅的人们，会不会突然忆起，自己仅是某场游戏的匆匆过客。

一件本微不足道长期充当配角的工作，一旦被勇于创新和大胆尝试的人们推至屏幕之前的时候，其产生的冲击力依然是巨大的。而创造这一切的恰是从屏幕的光环前退下的制作者





一丝不苟与细腻，很多人都对日本游戏有着这样的印象

们。从演唱会的过程中就可以想象，曲目的创作编排，各种造型的变化，每首曲目的舞蹈创作，与现场乐团的配合及协调等等，即便是外行也能够感受到其中巨大的工作量和各种工作的繁杂。虚拟偶像不仅人气不输一线明星，开一场演唱会的准备工作也同样不亚于一个一线明星。

虽然不愿承认，但是日本人对于任意一件事物高标准的要求和一丝不苟的



《哈利·波特》的演员们在哈利·波特的主题公园里



体感游戏需要付出的不仅是智力，还有巨大的体力



虚拟偶像的演唱会

工作作风确实让人叹服。说到日本的游戏，无论是恢弘壮阔如《最终幻想》，还是细腻温情如《英雄传说》，这两种完全不同的风格，却在画面、音乐、人物刻画、剧情发展中体现着各自的精致和细节的完美。这或许就是这个民族的本色，无论是什么样的工作或生活，精益求精力求完美都是统一的信条。即使面对于初音未来这样尚不知未来几何的虚拟偶像，也一样不会放弃自己的严格标准。除此之外，想必经常周游于各个论坛的人们对于口罩娘的美名定不陌生，她所模仿的动画或游戏中虚拟人物的舞蹈可谓神形兼备，其中有一首即是模仿巡音LUKA（巡音露卡，虚拟女性歌手软件角色主唱系列的第三作或此软件的印象角色）的“LUKA LUKA Night Fever”，LUKA的音乐节奏更为畅快淋漓，要踏上这样的快节奏一步不差的舞蹈演绎，怕是要付出相当多的时间和不懈的练习，而口罩娘却在虚拟的歌声中完美的以真人的姿态展现了整段舞蹈动作。即使只是兴趣使然，但日本人的敬业精神从一个年纪尚小的孩子身上就已展现的淋漓尽致。

虚拟与现实的界限

虚拟与现实的界限日益模糊，越来越多的人借助虚拟的网络、游戏来排遣现实生活，而各种虚拟事物却又以各种不同的姿态来影响着现实中的人们。人们越来越离不开网络，这句话从另一个角度看，就是人们的生活日渐虚拟化，衣食住行，生活的方方面面都可以从网络中找到相关的讯息资源预定付费，只要在有网络的地方，任何人都可以不出家门一步而舒适地生活。国家要针对红火的网店进行征税，而春节的快递荒已经成了可以影响到人们日常生活的重大新闻。电影改编游戏，游戏改编电影如《古墓丽影》《寂静岭》《生化危机》《最终幻想》《波斯王子》等，随便谁都可以列出一二，无论最终评价是烂片还是好片。再看看大人孩子们都喜爱的主题乐园，1955年在美国加州安纳罕市开幕的第一家迪斯尼乐园，2010年6月18日开幕的“哈利波特魔法世界”的主题乐园，正在建设中的《魔兽世界》主题乐园等等，这些大工程除了从虚拟世界中带来了莫大的人气外，更是创造了难以计量的商业价值。

反过来，初音未来这样的虚拟偶像则是跳脱出了虚拟世界，迈上了现实的舞台。延伸开去，从虚拟家族庞大的游戏分支来看，虽然游戏的界面尚存在于有限的屏幕之中，但游戏外设除了键盘鼠标外，却有着丰富的选择。手柄、方向盘、摇杆甚至是打击乐器都一一出现，只要你愿意，即使是在虚拟的游戏中，你可以完全化身成为一个极限竞速的赛车手、谨慎耐心的飞机驾驶员、优雅高贵的钢琴表演家和热情疯狂的乐团成员。曾记得在一个电影中有个情节，一架飞机遭遇到了各种危险，在经历了种种劫难后，飞机的操控权落在了一个孩子手上，而导航员们唯一的信心则来自于这个孩子非常喜欢玩模拟驾驶飞机的游戏且驾轻就熟。电影当然是有个美好的结局，但飞行模拟的游戏是否真如电影所戏言的那样已经达到了这样的程度则不得而知，但如今游戏的拟真程度可见一斑。除此之外，还有比此更进一步的Wii，看着各种体感游戏，你需要不停的摇摆、动作或舞蹈才能将游戏进行下去，这绝对比刷一天的副本更来得畅快淋漓，因为付出的不仅是智力，还有巨大的体力。

游戏的发展历程并不长，如果从红白机出现的1983年作为一个游戏发展的简单起点，至今也不过30年不到的时间，但游戏却从简单的游戏机发展到了现在这样庞大的家族，甚至与现实世界有着越来越多的交集，影响着现实人们的生活。包括初音未来这样虚拟偶像的出现，发展的时间更是短暂，但其带来的意义却是非凡的。虚拟世界的日益现实化，是否是世界发展的一个必然结果？

结语

或许说得有些远了，从现在的时间点来看，初音未来代表着科技的进步，代表着未来音乐新的可能性，代表着虚拟偶像也能够在现实的舞台上一展宏图。初音未来，这个名字起得还真是不错，初生的新星，如同RPG中稚嫩的主角一样，看似弱小，却蕴含着改变世界的力量，虽然俗套，却又总有让人感动和期待的地方。这个虚拟与现实交织的世界，无论未来如何发展，有所期待总是一种快乐。P



小兽王再上路
——Nv.xiaoT的星际征程

■甘肃 爱煞朝颜

初章 传奇

少年成名——A.G.Temple

2001，常年征战韩国星际联赛，代表当时世界最高水平的巨星Grrr造访中国，在接连击败MTY、DEEP、CQ2000等国内一线选手后，意外败于一名14岁的少年，令各界感叹不已。这场表演赛让当时使用A.G.Temple这个ID的14岁少年xiaoT扬名四海，也让众人看到了中国电竞的巨大潜力，一段传奇就此上演。

加冕为王——wNv.xiaoT

《魔兽争霸Ⅲ》推出后，xiaoT成为第一批转战魔坛的顶尖高手，使用兽族的他展现出极高的RTS天赋，被广誉为“中国兽王”并与8da.2k，MagicYang组成了中国魔兽界最早的“三巨头”。在WEG第一赛季，xiaoT使用一招“坟墓流”（剑圣娜迦压制，转科多吞噬），让在韩国同有“天才”之称的Freedom泪洒赛场。在“木瓜大战”之前，xiaoT与Moon的巅峰对决也一直是广大玩家关注的焦点。虽然实力超群，xiaoT却长时间缺少一个有分量的世界冠军，最终在wNv解散魔兽分部后，xiaoT选择了暂时退役。

锋芒再现——Nv.xiaoT

《星际争霸Ⅱ》发布伊始，xiaoT便投身于紧张的训练之中，并在178全明星邀请赛上一路过关斩将，夺得国内首个“星际2”项目冠军，其后在ASC、WGT上也获得了不俗的成绩。“星际2”登录中国后，xiaoT曾以高达90%的胜率登顶国服，令众人瞠目结舌。此外，他还与老将DEEP一道组建了Nirvana战队“星际2”分部，战队囊括了Nv.xiaoT、Nv.xigua、Nv.Macsed、Nv.Comm等一批顶尖选手，意在中国“星际”圈建立一番作为。

星道酬勤——MyLifeStyle

韩国BN的整体实力之强有目共睹，登录韩国服务器与异国的高手切磋练习，是职业玩家提高技战术水平的惯用策略，MyLifeStyle这个ID是xiaoT在魔兽巅峰时期的“马甲”，转到“星际2”时代，这个ID的练习盘数已经超过3000，并一度在强手如云的韩服高踞第11位，xiaoT在辉煌成绩背后所付出的巨大努力令人钦佩。

正名电竞——孙立伟

早在2005年，电子竞技这一概念刚刚进入主流媒体视野时，xiaoT便以职业选手的身份接受了央视《人物》栏目的访谈，引起了巨大轰动，时隔6年，经历了整个电竞产业在一片误解中走过的昏暗时光之后，xiaoT再次接受CCTV5《体育人间》节目组的采访，以积极健康的形象扭转社会舆论对于电子竞技的错误认识，为电子竞技为社会主流所接纳而不懈努力着。

第二章 战场

xiaoT的技战术风格一直以场面壮阔、节奏明快为人称道。而今从《魔兽争霸Ⅲ》凶悍刚猛的兽人到《星际争霸Ⅱ》华丽高贵的神灵，从诡异迅捷的剑圣到神秘灵动的追猎，曾经的天才少年，中国兽王，又会给我们带来怎样的全新体验？让我们通过两场巅峰对决，进一步走近xiaoT。

第一场比赛的xiaoT对手是国内著名神族选手迅游高尔，后者曾长期占据“星际2”台服头把交椅，实力强劲。二人在钛风之巅（typhon peaks）上演双神大战。蓝色神族Nv.xiaoT出生在地图11点，迅游高尔则诞生在远端的5点。两人在开局阶段近乎镜像，分别在13人口与14人口放下各自的兵营和气矿，不同的是xiaoT用建造兵营的Probe外出探路，而迅游高尔则等到16人口时才派出探路农民。俗语有云：“学好4BG，大师两千七。”xiaoT果断祭出这一PvP杀招，意图在初期凭借操作拿下对手。而迅游高尔这边展现出对神族内战的不同理解，只造3个兵营，于25人口时早早放下2气，并在兵营完成时补下了VR（**图1**）。



图1

待基地四门齐开后，xiaoT以地图中央的水晶为跳板，向对手的基地进发（**图2A**）。透过前方probe送来的侦查信息，迅游高尔对xiaoT的Rush了如指掌，并采用了非常针对的打法。由于少早一个兵营，省下的150块使得迅游高尔比xiaoT多一个追猎，两个追猎一直守在基地路口处，提防对手偷造水晶（**图2B**）。神族内战中，防守方唯一的优势便是地形，在对手高地下方强修水晶，直接将部队传上高地，利用4BG强大的暴兵速度，可以迅速击溃对手。xiaoT的农民特意从下方绕过来，却还是被突前的两2个追猎点掉，临死前只放下一个水晶，埋下了巨大隐患（**图2C**）。成功击杀农民后，两个追猎果断撤上高地，且凭借



图2

力场阻断了xiaoT的进攻部队（**图2D**）。

点掉孤立的两个追猎后，迅游高尔攻击了一轮水晶，再次释放力场断绝xiaoT主力部队的后路。xiaoT利用新造好的水晶向对手的后方传兵，意图形成包夹之势，怎料迅游高尔一轮集火点掉了高地下方的水晶，3个狂战士当即“魂归卡拉”（**图3**）。



图3

一轮交战过后，xiaoT损失了全部的部队，对手却保留了大部主力，科技亦领先于xiaoT。眼看强攻势不能见效，追赶科技又会陷入长久的被动，艺高人胆大的xiaoT在放下VC后，直接放下了分基地（**图4**）！此时双方的战斗力



图4

相差悬殊，迅游高尔拥有两个哨兵，少量追猎及狂战士，xiaoT的部队数为……0。如此大胆的扩张并非病急乱投医，而是建立在激烈的心理博弈之上：迅游高尔忌惮4BG凶悍暴兵能力，主力不敢下高地，而是在稳步攀升巨像科技同时极力补充兵力，同时，零星的探路农民在xiaoT游荡的追猎面前无异于白送。最为关键的是，迅游高尔选择的是巨像科技，在VB完成前，神族必然会生产观察者这一侦察利器，坐拥侦察优势的科技方神族并不会急于外出侦察，而是期待着巨像出现后一波压死对手。于是，利用对手观察者出现前的侦察空白，xiaoT出其不意地扩张出了分基地，为常人所不敢为，体现出强大的自信。

迅游高尔的观察者亦步亦趋飘到xiaoT分基地，短短时间内先后经历了惊、疑、怒一系列复杂的心理变化，他当即拉出全部主力，不能忍啊！xiaoT的正面力量虽不及对手，但已升级好瞬移的追猎者在空旷地将机动性与射程优势体现得淋漓尽致，不断闪烁拉开与狂战士的距离（由于巨像科技消耗了神族大量气体资源，故此时的神族部队以狂战士为主，被xiaoT的追猎者死死克制）。利用操作，

xiaoT细致地点杀了迅游高尔部队中的哨兵，反而将对方的大队人马压回了基地（**图5**）。



图5

在迅游高尔的巨像出现前的空窗期，xiaoT利用追猎的闪烁技能不断压制对手，赚到了很多狂战士，姗姗来迟的巨像只能目送追猎远去的身影。由于害怕神族大量的闪烁追猎瞬移点杀巨像，迅游高尔忍在家里星空加速生产着不朽者。同时，用野外偷造的水晶传送出3个狂战士潜入xiaoT的矿区，给xiaoT制造了不小的麻烦（**图6**）。


图6

在xiaoT分神解决自己分矿的狂战士时，迅游高尔的主力冲下了高地，直奔xiaoT分矿而来。而此刻xiaoT虽然依仗双矿运作积攒了不少的追猎，但关键的冲锋科技尚处于研发中，正面吃紧，于是再次利用追猎打起了游击战，迅游高尔每前进一步，都要付出几个狂战士的代价（**图7A**）。利用稍纵即逝的机会，xiaoT拉上追猎点掉了对自己威胁最大的不朽者，进一步拖延对手前进的脚步（**图7B**）。

损失了关键单位不朽者和少量狂战士的迅游高尔，在试探性的前压后，由于不明对方的真实战力，加之自己只有一台巨像，难以对可能出现的大量狂战士造成有效伤害，选择了战术性后退，等待自己的第二台巨像及传送兵营单位，这一迟疑，使他错失了最后的机会（**图8**）。这



图7


图8

时迅游高尔在正面战场拥有1台巨像、1个不朽者、9个追猎者和少量狂战士、哨兵，反观xiaoT，除去9个追猎只有4个狂战士，却不断地进攻对手，给予对方巨大的心理压力。双方心理较量之强，令人叹为观止。

一番扭捏纠结之后，迅游高尔等来了支援部队，而xiaoT也趁着这一宝贵间隙完成了狂战士的冲锋技能。决战即刻打响，xiaoT利用6兵营传出的冲锋狂战士冲击对手的正面（**图9A**）。待狂战士落入攻击位置后，大队追猎一个闪烁跳过了对方狂战士、追猎者组成的防线，直接攻击对手的巨像（**图9B**）！两个巨像和一个不朽者随即被逐个击



图9

杀，只剩下追猎者和少量狂战士的迅游高尔，面对xiaoT两矿6兵营不断传送出的高机动部队，在尝试后撤被追杀殆尽后，打出了GG。

第一场综述：纵观整场比赛，中前期迅游高尔凭借对于PvP独到的理解，有效针对了xiaoT，为我们对抗近乎无敌的4BG快攻带来了启示。进攻失利后的xiaoT并没有爬升VR科技等待对手犯错，而是主动开出分矿配合VC科技，利用4BG带给对方的心理顾虑，度过了最危险的真空期，随后又出色发挥了追猎的机动力与射程优势，将对手几次出门的主力部队压了回去。由于侦察方面的不足，迅游高尔无法判断xiaoT的真实军力，反而在不断地交火中落于下风，没有果断出击，错过了一击致命的机会。最后VC与VR两条科技路线的最终对决，xiaoT通过一冲、一跳、一点，为比赛画上了华丽的句点。

第二场比赛来自StarsWar6中国区预选赛，由Nv.xiaoT对阵来自天禄战队的名将Infi。Infi在“魔兽”状

态不减的同时刻苦练习着“星际2”，截止4月中旬已经上升到国服天梯第一位，状态上佳。在两人第一局比赛中，Infi飞重工偷火车不幸遭遇xiaoT速虚空，迅速败下阵来。双方易地而战，来到破碎的神庙。红色人族Infi出生在地图12点，xiaoT则处在他的空中近点3点钟位置。xiaoT的开局波澜不惊，反观Infi则没有选择韩国人族普遍采用的单兵营2矿转3兵营的经济流战术，而是早早放下了气矿（**图10**）。



图10

xiaoT的BY完成时，Infi的探路农民蹒跚到来，看到第一个星空加速没有加给BY而是给了兵营，意识到对手不是搏命的4BG快攻，担心自身难保，转身逃走。气体资源充足后，Infi补下了重工场，并放下了自己的第二片气矿，在重工完成时，Infi第一时间放下了VS，同时把重工飘向了xiaoT的基地。这个重工一方面能够打探对方虚实，另一方面如果对手基地存在视野盲区，偷偷生产的火车能对神族的矿区造成重创，可谓无本万利。由于快速攀升科技，顾忌于神族的Rush，Infi在家门口补下一个Banker，异常稳健（**图11A**）。xiaoT这边，延续上局采用了空军科技路线，在放下VS后，接连补充到3兵营。地图中间的萨尔娜迦瞭望塔一直处于xiaoT的掌控中，为xiaoT不补兵而大胆造农民提供保证。由于xiaoT出色的视野控制，Infi重工的一举一动都处于xiaoT的监视下，第一个出现的火车迅速被凤凰抬起后由追猎点杀，Infi前期没有占到任何便宜（**图11B**）。



图11

眼看赚不到什么油头，infi把重工飘回家，放下科技附件开始出产坦克并升级坦克支架。利用凤凰出众的机动性，xiaoT不断勘察着infi的发展状况，看到infi既没有出女妖也没有放下分基地，只是悠闲地建造坦克枪兵维京的混合部队，自己也不敢有太大动静，凤凰的巡逻更加频繁了（**图12**）。


图12

Infi大摇大摆地补充着战斗单位，给了拥有侦察优势的xiaoT很大压力，神族迟迟没有放下分基地，而是在不断补充农民的同时，直攀巨像科技。人族在大队人马的簇拥下在高地边缘放下了基地，而 xiaoT终于在巨像即将出现的时候，于6点钟位置偷偷放下分基地（**图13**）。



图13

即使开出分矿后，Infi也丝毫不改稳健作风，接连在分矿路口又拍下两个地堡，同时树起防空静等神族来攻，并不时地利用雷达勘察神族主力的动向。部队闲置的间隙Infi打通了阻隔2矿与3矿的中立岩石，一步步扩张出去。在探得神族纠集大队主力攻击5点黄金矿处的中立岩石时，Infi收起坦克，拉出主力浩浩荡荡开向神族基地，同时不忘勤撒雷达监视xiaoT的部队构成（**图14**）。



图14

为避免一波失利而导致全盘溃败，xiaoT并没有稳妥地退守三矿，而是挥师北上主动迎敌，为自己争取缓冲余地。战斗在地图中央爆发，4台巨像瞬间对人族的MM部队以毁灭性打击，少量的凤凰也吸收了大量维京战机的伤害。无奈Infi的大队维京加坦克火力实在生猛，神族的巨像

几轮输出后即灰飞烟灭（**图15**）。



图15

由于损失了大量机动性较高的MM部队，Infi虽然取得小胜，却也忌惮神族援军的包夹，于是在地图中部架起防线，意图稳固战局。在汇合了大量后续赶来的掠夺者后，Infi向xiaoT的黄金矿发起攻击。这里Infi雷达看到神族新补充的战斗单位都集中在神族主家，顺势将坦克阵地前压，阻断神族主基地与分矿的联系，同时派出掠夺者打击xiaoT的黄金矿。xiaoT此刻并未轻易冒进，而是用观察者跟着人族坦克部队，将主力压在分矿位置，牵制人族，同时追猎者借着高地视野优势不断打探人族的前缘阵地（**图16、17**）。



图16



图17

Infi的维京大队一直在xiaoT分矿路口徘徊，希望用维京点掉威胁最大的巨像，再凭借坦克较长的纵深配合有强化剂的掠夺者消耗神族的狂战士，拿下xiaoT的黄金矿志在必得。但xiaoT没有丝毫防守黄金矿的想法，而是要借着人族“七百里联营”的破绽一举全歼对手！在人族打掉黄金矿的一瞬间，大量追猎者闪烁跳下高地，直接突进坦克阵地的中段（**图18A**）。Infi见势不妙，火速拉回突前的掠夺者，不料神族的主力——大量的冲锋狂战士接踵而至，先前的追猎吸引了Infi大部分的火力及注意力，回拉的mm部队直接暴露在了狂战士的利刃之下（**图18B**）。一番混



图18

战后，即使Infi的维京点光了xiaoT的巨像，但面对高机动性、输出恐怖的追猎和狂战士部队，也不得不节节败退，逃出生天者寥寥无几。xiaoT无视Infi空投自己2矿的拖延部队，挥师直取人族主家，以大量狂战士为代价撕碎了人族倾力构筑的防线，一举拿下比赛，Infi GG！

第二场综述：回顾整局比赛，Infi看似无脑地不断补充兵力攀升科技，并没有急速扩张，甚至全场两人只有两次大规模交火就分出胜负。殊不知整个中前期的宁静都是Infi布下的陷阱，人族表面上采取萎缩防守的姿态，补充地堡防空，却从未停歇地补充兵力，雷达不断撒向神族可能扩张的地点，此时若神族被人族的防守姿态欺骗，盲目扩张自己的经济，则随时都有被人族蜂拥而出的大部队吞没的危险，Infi这招欲扬先抑，讲究一味放纵对手，待时机一成熟，便群巢出动，予以致命一击，可以看到xiaoT在中期一有开黄金矿的动向，便招来了Infi的进攻。xiaoT的应对则凸显老道，前期操作凤凰无间隙侦察人族动向，后方不断攀升科技，并补充了足够数量的兵营，直到自己生产出巨像后才偷出分矿。面对Infi中期的全力推进，xiaoT主动迎击，歼灭了人族大部的机动部队，为己方的防守暴兵争取时间。最后的决战中，针对人族长纵深坦克阵，巧用闪烁追猎中间开花，配合狂战士和巨像的包夹一举奠定胜局，不可谓不智也！

在对局中xiaoT往往展现出高于对手的意识水准，牢牢把握着比赛节奏，这种主动的风格使得xiaoT的顺风局比赛一气呵成，颇具观赏性，激烈的战场比拼下是更加精彩的心理博弈，算尽对手的一举一动，使xiaoT先于对手克敌制胜。但同时这也成为xiaoT崩盘的隐患，可以看到两局比赛xiaoT都有大量的真空期，此时对手若不顾一切，强攻出兵点，则会给xiaoT带来重大威胁。

第三章 未来

新年伊始，xiaoT放弃了来自大洋彼岸的韩国GSLA级预选赛非韩种子的邀请，让广大中国玩家备感遗憾，但xiaoT在近期的采访中表示，待俱乐部安顿就绪后，将赴韩参加GSL，让众粉丝重燃期待。4月底开始，xiaoT代表中国参加StarsWar6世界总决赛迎接来自世界各国高手的挑战，在此希望他能百尺竿头更进一步，取得好成绩。P



职业歧视，是开发商的失职还是玩家的素质不足

■河北 小狐狸

自从网络游戏商业化越来越严重后，网络游戏里的世界不再如最初那般纯洁，慢慢的有一个叫做职业歧视的现象出现了。其实不光是网络游戏商业化在其中作祟，个人觉得玩家的攀比心理和各种游戏设置也是导致职业歧视现象的主要原因，大家都想级别高都想升级快，都想做任务的时候越轻松越省事就好，所以导致了网络游戏中职业歧视越来越严重。

笔者第一次接触职业歧视是在《魔力宝贝》，记得2001年游戏测试的时候大家都不懂，然后升级的队伍随便加人，矿工、鉴定师等生产职业都在升级队伍中，大家开心地聊着天打着怪——这种情况我想不会再出现了。后来随着大家都会玩了，也出了很多任务，《魔力宝贝》开内心以后大家升级都不要单攻的物理职业、开了火山升级以后不要补血职业等等。最后“魔力”的职业歧视变成什么样子笔者并不清楚，但在前几天，笔者去玩了几款新网游后才发现，现在的职业歧视已经到了更加变本加厉的程度。

为什么会有职业歧视

每个网络游戏都会有很多不同的职业，这些职业也都有不同的自身优势，大多数的游戏都有一个定律，那就是升级打怪厉害的职业PK打架不一定厉害，PK打架厉害的职业升级一定不方便。也就是这个原因造成了最初的职业歧视。

前几天玩了《创世西游》这个游戏，因为笔者一直都喜欢补血职业又很喜欢在PK打架的时候控场，所以毫不犹豫地选择了文士这个职业。虽然道具游戏可能在升级的时候不太需要补血职业，但是大部分人毕竟不都是人民币玩家，无论是做任务还是下副本，带个补血职业都是很方便省事的，所以应该并不难组队练级，谁知道可怕的事情发生了。在游戏里升级虽然没点名喊不要文士，但是只要看到文士基本大家都会无视掉，我自己带队喊人升级，别人进队一看是文士就

直接退组，做任务也点名喊要“奶佛”（游戏补血职业会冠以奶字头），我说我是“奶文”人家很干脆地和我说不要。最后万般无奈只好又练了一个仙家（法师）自己带自己。

其实不光《创世西游》是这样，很多游戏也都出现这种情况，法师战士等职业本身攻击就高，升级都很快，补血和控制系的职业因为攻击力比较低，练级都比较慢。但是因为游戏到了一定等级以后大家都需要下副本做任务，如果只有攻击输出的职业就没有办法进行，所以一般只要组队升级，大家都会带上一个辅助的职业。曾经在一些游戏里，因为辅助职业的贫缺，能有几个辅助职业的朋友大家都会很自豪很高兴，而且练级的时候带上辅助系的职业虽然打怪慢了一点，但是可以省去很多的补给品，相对会节省很多游戏里的钱。但是随着道具游戏的出现，各种人民币的回复药大量涌入游戏，辅助职业在升级的时候越来越不受人欢迎。大量的玩家只有在做任务、副本、PK打架，或者遇见需要指定职业或者某个必须要辅助职业才能解除的状态的时候才会想到应该去找个辅助职业了。为什么大家不想一想，你们升级的时候根本就不带辅助职业，当你们级别高了做任务遇到困难需要辅助职业的时候，你们去哪里找和你们级别一样的辅助职业来帮忙，你们不需要辅助职业的时候都歧视他们，当你们需要的时候他们凭什么随你们呼之则来挥之即去？

现如今的职业歧视不光歧视辅助职业，而且还根据游戏升级、任务的场所和环境来决定什么职业被歧视。比如说这个升级地点的怪都是大批量出现的，那么没有群攻的职业将会被歧视，如果这个升级地点怪物抗魔法能力高，那么法系的职业将会被歧视，可以说职业歧视随处可见。只不过这样的职业歧视现在来说算好的，因为玩家自己总有被歧视的那一天，所以在歧视别人的时候还会想一想是不是该给自己留条后路。在不太影响队伍整体效果的时候会带上一个被歧视职业的朋友，或者说就现状来看这已经不算职业歧视了，这算游戏平衡。

从最根本来说造成职业歧视是两方面的原因，一方面是开发商们不负责任，你们既然想到了游戏的平衡性，那么为什么不能多考虑下人性化的问题，看到游戏里大批量被歧视的职业为什么不想办法弥补一下，给他们一点生存的空间，并不能因为后期强大或者这个游戏有需要他的地方，就无视该职业在其他方面被歧视被打压吧？另一方面就是我们的广大玩家了，各种排行榜和优越感是不是冲晕了你们的心？虚拟世界中的这些虚荣有什么用？玩游戏难道不是大家一起开心地升级做任务才是最重要的吗？或许你们可以花钱雇佣那些级别高的辅助职业帮你们完成任务或者一切你们想做的事情，但是这种感觉和你在最需要辅助职业的时候，你的一个朋友和你说：“我来，朋友！”的感觉是不一样的，你永远丢失了一份感动和一份真情。

职业歧视的影响

职业歧视出现以后，造成了大量玩家放弃被歧视的职业，本身因为一些辅助职业升级困难、优势在后期才能体现的原因，许多玩家就不喜欢它了，再加上职业歧视的出现，辅助职业更是门庭冷落，导致后来许多游戏干脆根本没有辅助职业，或者给辅助职业变相增加了攻击技能，但是再怎么变技能还是


只有下副本才需要辅助


五个小龟跑啊跑


稍微一动就会掉下去哦


奶佛带25副本比奶文好用

不会太强，攻击力还是不会比输出职业高，导致很多游戏出现了很多鸡肋职业。

1.对玩家的影响

除非是垃圾网络游戏，否则只要有辅助职业，那么在这个游戏里肯定有需要辅助职业的地方。可能是某个副本可能是某个任务，这个游戏会逼着你不得不去找一个辅助职业来帮你度过，但是职业歧视的出现让练辅助职业的玩家越来越少，你需要的时候到哪里去找？

我在《创世西游》中玩的级别并不高，但是天天可以在世界频道里看到有人喊做剧情任务来奶妈、做35级副本来奶佛，甚至还遇见更可笑的事情，做活动任务难得有一个朋友愿意带我这个补血的奶文，队伍中只有4个人，所以很快就有一个戒佛归西了，然后这个戒佛就问我会不会救人，我觉得很好笑：身为一个医生职业怎么可能不会救人。当我救起来以后他看到自己的血和魔都满了，立刻打出了一个惊讶的表情说好爽，队伍里的人也都很感慨。当时我没有高兴和窃喜，我有的只是深深地悲哀。奶文24级就出了救人的技能扁鹊神针，一队30多级的人连奶文救人起来是满血满魔状态都不知道的话只有两个可能，好的可能是他们组过文士但是从来没有死过所以不知道，坏的可能就是他们从来都没有组过奶文。而我觉得根据目前在游戏中文士的状况来看坏的可能占据的比率更大。这只是一件微不足道的事情，但是由此就可以看出职业歧视是多么的恐怖，在网游《奇迹》中，智力弓箭手曾是一个完全没有攻击力的职业，但是因为它是辅助职业，而且它加的状态和效果无人能敌，所以很多玩家没事的时候都会喊带纯智弓箭手升级，大家把这个当作一种造福，因为说不准哪个弓箭手坚持下来，回头自己需要的时候就会有人来帮忙。但是看看现在，尤其是在道具游戏里，这种现象已经濒临灭绝了。补血职业本身就是一个伟大的职业，他们牺牲了自己的攻击力换来为别人补血的能力，但是现在由于职业歧视，就算有公会单独培养那么几个辅助职业出来，大部分玩家也将面临需要花钱雇佣他们的时候了。

在游戏中除了辅助职业被歧视以外，就是那些单兵作战能力很强或者群体PK很强的职业，这些职业对于不爱好PK的玩家来说无所谓，但是对于有大型PK设置的游戏来说就很重要了，尤其是现在大部分玩家玩游戏都喜欢PK，这个职业歧视也就叫玩家们很头疼。众所周知MT（Main Tank，专负责吸引火力的职业）就是一个典型的为PK和任务存在的职业，MT用铜墙铁壁的身躯守护着自己的队伍，不论是做任务还是群体PK，扛在最前线的就是MT，也正是因为他身强体壮，所以没有攻击力。MT在一些游戏里比辅助职业还难见，因为他除了皮糙肉厚以外没有任何优点了，辅助职业还有女性玩家喜欢玩，再加上升级的时候MT被歧视，玩的人更少。那么大家下副本做任务的时候谁在前面扛？难道叫一队法师或者一队战士？还是一队杀人于无形但是对Boss束手无策的刺客？

职业歧视让许多职业渐渐消失在了游戏里，这些职业的消失让玩家们在一些时候变得很无奈，大大影响了玩家在游戏里的娱乐过程，也渐渐让原本抱着娱乐心态的玩家在游戏里变得现实和较真。其实游戏也可以影响一个人，在现实生活中我们还会记得对人说谢谢、对不起，在公共汽车上还会给老人让


漫山花儿开


罗刹跳舞很帅气


记录地形也是任务


“创世”里有空气桥

座，这些对我们的现实生活并不会带来很大影响，但是会给对方带来帮助，会看到发自内心真诚的微笑，游戏里也是如此。你在游戏里帮助了人，记住你的也会有很多，曾经在游戏里见过无数人因为帮助和被帮助相遇相识，被帮助的玩家都记住了帮助自己的人，当这个人有难处的时候只要用的上自己，他们都会伸出援助之手，在一个人最困难的时候你给予帮助，不在乎多少，这个人都会把你铭记在心，这也是为什么有的玩家会觉得对自己来说是顺手拉一把的事情，但是被帮助的人会直到彼此不再玩这款游戏时还在QQ里有着联系。

可以说职业歧视让玩家在游戏里变得自私，让玩家在游戏里失去了一部分乐趣，还让玩家在游戏里失去了朋友和人情味。

2.对游戏的影响

一款再垃圾的游戏也有它的原则和规律，既然设定了一些职业，那么这个职业肯定有它出现的道理，当一些职业渐渐消失在游戏里以后，这个游戏的平衡将会被破坏。有些游戏的设置是某些任务和个副本必须要有指定职业，或者某个Boss的技能、状态要特定职业来解除，可是职业歧视让游戏里的这种任务或者副本门庭冷落，而一个失去平衡的游戏不是无法长存就是被一些人民币玩家霸占成“私服”。

其实个人觉得《创世西游》有一些地方做的还是不错的，比如说各个职业的特定技能，奶佛是应急补血、奶文是回合性补血、地魔奶是加各种状态，可是即便是这样，开发商还是忽略一个问题，就是各种职业的生长过程。游戏前期的那些副本都不需要太多回合就可以结束，所以才导致奶文被歧视，甚至出了“杏林春暖”这个全体回合加血的独特技能一样被歧视。修罗职业本身是一个MT，但是又出了一个中庸的兵家，身为MT拉怪仇恨的技能应该是修罗独享，可是开发商让兵家也学会了，虽然效果没有修罗的好，但是兵甲可以群攻，攻击还不低，相当于一个能群攻能拉仇恨的小MT。这样一来修罗的优势被削弱了，原本升级就没人要的单攻职业在游戏里就更难混了，玩家宁可带一个能群攻能抗的小MT也不愿意去带一个不能群攻的纯MT。如此一来，开发商费尽心思创造的职业被玩家无情抛弃，不知道设定职业的工作人员看到自己的“孩子”被冷落会不会心痛，他们精心设计的职业从服饰到技能等等都被玩家歧视了，慢慢的这个职业被玩家们淡忘了。个人觉得一款游戏失去了平衡、失去了一些职业，那么这个游戏就是不完整的了，也就慢慢开始面临被遗忘。

有的玩家可能会说：我人民币多我的朋友也多，我不在乎缺少什么职业，大不了不做一些任务不去一些副本，或者说我可以用大把的钞票和时间砸出一个号。那么你扪心自问一下你玩游戏为了什么，是你玩游戏还是游戏在玩你？游戏是用来开心娱乐的而不是用来沉迷或者满足虚荣心的。不过商家肯定喜欢你这样的玩家，而且他们希望越多越好。

职业歧视出现后的态度

职业歧视出现以后，玩家有叫骂的有提意见的也有无视的，商家有尽责修改的也有装聋作哑的，其实玩家骂游戏说明玩家在乎这个游戏，提意见是想这个游戏好，虽然很多玩家的意见可笑又幼稚，但是这恰恰表明了他们是真心对待这个游戏，想留在这个游戏里。至于商家那边，持尽责修改态度的商家有改好的


波光粼粼景色诱人



玩家很希望你回来送经验


日常任务奖励很丰富


牡丹园顶的云层也能上哦

也有好心办坏事的，持装聋作哑态度的商家有自信满满的也有抱着你爱玩不完态度的。

1.玩家的态度

职业歧视在任何游戏里面，被歧视的几乎都是辅助职业和单攻职业，但还是有很多玩家坚持不懈地在这个职业的上奋斗，而这些玩家在游戏里也可以说看尽人情冷暖。

无视

在游戏中最常见到的就是那些事不关己高高挂起的玩家，其实说他们自私也有点过分，因为毕竟这种事情帮助是缘分不帮助是本分，大家连彼此现实生活中是谁都不知道，比起少数落井下石的玩家，冷漠的无视已经算是不错了。其实这些玩家中大部分人都觉得，既然你选择被歧视的职业那么你就要做好心理准备面对一切，选择以后哭天喊地叫骂游戏叫他们觉得很好笑，甚至觉得像是在看戏一样。喜欢什么职业玩什么职业，每个职业都有彼此的优势和劣势，你既然想在一方面中凸显，那么你注定在别的另一方面被埋没，所以他们选择无视这种职业歧视的行为。这种玩家不会特意去帮助被歧视的职业，伤害到他们利益（比如练级速度）的时候他们会默默地踢出队伍，不论你讨好还是叫骂，他们都选择无视你当你是空气。

落井下石

这种玩家是少数的，他们会在被歧视职业身边炫耀自己的速度，更会在被歧视职业身边嘲笑他们的无能，更过分的还有假装好心加你进队，然后再告诉你不好意思因为有你别人不来了。这种玩家是典型的没事找抽型，最喜欢把自己的快乐建立在别人的痛苦之上，个人觉得这些人可能在现实生活中都非常压抑，所以选择到游戏里来发泄，他们乐于往往到别人痛苦。有很多玩家在这种时候就会和落井下石型玩家对骂，有的也和他们讲理，其实这些都没有用，这种人你越理他他越上劲，最好的办法就是走开无视他们，他们才会觉得没有意思然后自己消失。

量力而行

所谓量力而行就是能帮一把就会帮你一把的人，比如说原本他们的队伍里要不要辅助职业都可以，但是带上一个可能更保险，不带的话杀怪速度会提高，这个时候有辅助职业申请入队他们就会加进来，然后和队友说带上会安全一点或者不会带来多大麻烦。需要说一下的是这样的人在逐渐减少，因为自私的人越来越多，所以如果带上一个“累赘”就会有人自动退出队伍。还有一个原因就是被帮助的人自己有问题。可能是因为被歧视的太多了，所以有些玩家就会像麦芽糖一样黏着帮助他的人，一次又一次不顾人家的意愿去索取帮助，让很多能帮忙的人也不愿意去帮忙了。还有就是认为自己被歧视本身就是不应该的，所以全游戏的人都好像欠他一百万一样，别人帮他他还理直气壮仿佛是别人应该如此。

热心肠

游戏里好人还是有的，喜欢帮助人的好人在游戏里常见的有两种，第一种就是对游戏的一切都不是很在乎，人很热情心肠很好，所以从来不在乎职业，只要大家在一起开心玩就好，这样人的朋友往往很多，受他帮助的人也很多，但是


落霞秋水最美景


罗刹是“创世”最帅的男男


辅助职业只能做支线升级


长安城里文士最少见

这样的玩家一般升级都不快级别也不高，正是因为他不在乎不计较，他才会无偿地去帮助需要他帮助的玩家。第二种就是级别很高，帮助被歧视的职业对他来说是微不足道的事情，这样的玩家还有一个共同点就是在游戏里比较富有，最常见的就是高级别的玩家带自己的小号或者练自己的宠物，然后顺手就带上一些被歧视的职业或者小号。不过这其中不乏有一些虚荣心超强的玩家，他们喜欢那些玩家在被帮助的时候说“谢谢”“你好厉害”“你人真好”等等的话，其实这些也是他应该得到的赞扬，因为他付出所以得到了回报。

2.商家的态度

商家的态度只能是两种，管和不管，但是这两个简单的态度里也有很多的说道，不管也能堵住玩家的嘴是商家最喜欢的，抱着游戏就这样你爱玩不玩的商家也有，不过一般敢如此作为的商家都是有着雄厚玩家群的。

努力修改

有些商家确实很努力，起码个人觉得网易就是一个很努力的公司。就《创世西游》来说，其实文士在测试的时候也曾经潇洒过，据说谋文有一段时间想让谁中状态那这个人肯定跑不了。《天下贰》曾经一段时间天机职业（MT）就是一个龙宝宝，进了队伍开了龙阵就可以了，为此《天下贰》中某服务器的天机职业还曾群体组队与其他职业进行群P，结果都是以天机胜利而告终，但这个状态并没有持续多久就被还算负责的商家解决掉了。虽然有时候做得很好，但是有时候则修改过头了，如果说《天下贰》中的天机是一个成功的案例，那么《创世西游》里的文士就是一个失败的案例。

在现在的游戏里，没有最强的职业只有最强的玩家，尤其是在道具游戏里，只要你肯砸人民币那么你很可能就是一个很牛的玩家，不论你是什么职业。但是这样真的好吗？游戏的职业还是鲜明对比比较好，中庸的职业尤其是那种什么都会什么都不精通的职业个人认为是最不可取的。每个职业的优势都要鲜明，每个职业在游戏里都有必须存在的理由，或者干脆就学习一下《魔力宝贝》这款老游戏，宠物技能必须要士兵带着才可以学，露比的衣服必须要盗贼才可以偷，内心必须要医生带着才可以进。有时候这些看似强硬的要求反倒给了一些职业生机。让所有职业在某个时刻都会被歧视，那么这个游戏里也就没有职业歧视了，毕竟人都会给自己留条后路。

据说在修改

“据说在修改”的经典案例就要属《龙之谷》了，其实在《龙之谷》个人感觉职业歧视一直都存在，而且盛大根本就没有改，曾经一度刷地狱犬不要战士、刷孤岛不要牧师，到最后牧师贤者翻身了，不要其他职业。可能有读者会说，那《龙之谷》不就是所有职业都在被歧视吗？你错了。《龙之谷》与其他游戏最大的区别就在于，出一个新副本就标志着之前的副本会被大家遗忘，新副本就是新的装备，大家换装备以后谁还会去下旧副本打旧装备？记得《龙之谷》最初的时候牧师和贤者都不受欢迎，有的队伍公然写出来不要牧师或者贤者，当时牧师们都痛哭流涕。盛大说会改的，结果并没有如何修改牧师这个职业，而是跟着韩国同步出新副本，叫大家知道玩家需要牧师需要贤者。这样做本来是对的，玩家们也以为盛大做了个英明神武的决定，但是接着更新


懵懂之时还勉强允许文士



通天塔顶一般人上不来



奶文谋文都是带队高手



不周山的风景很独特

版本以后牧师等职业又被歧视了。

一个新版本出现，玩家们不知道怎么打所以带上牧师贤者很保险，当玩家们知道如何打了装备也变多了，那么大家就不再需要牧师，于是牧师又下岗了。盛大没有从根本上解决这个职业歧视的问题，而是随波逐流地更新游戏，然后叫玩家自己去琢磨自己的职业是否被歧视了。盛大所谓的修改和注意其实都是假的，职业本身并没有修改，但是用一个很巧妙的办法叫玩家们觉得他们其实在修改，这就是一个很高明的地方。

就是不改

这样的游戏有很多，所以在这里就不一一举例说明。但就是不改的游戏有几个特点，首先就是这些游戏肯定是道具游戏，还有就是这些游戏里的玩家都非常舍得花钱，商家们也是看准了玩家的态度，玩家叫喊的声音越大效果就越大，在玩家到处发帖子和朋友说游戏多么不好多么受歧视的时候还会有想不到的效果。

首先玩家到处说在这个游戏里自己被歧视了，其实就是在为游戏做宣传，现在很多游戏都抱着骂骂喊喊就出名的态度，尤其是二流三流的游戏，它们巴不得有人为自己搞搞免费的宣传。接着，如果玩家和朋友说自己在游戏里被歧视了，那么玩家的朋友很可能来到游戏里陪他一起玩，于是游戏就多了许多来帮助朋友的玩家。最后就是之前说过的，玩家叫骂就是因为想玩，当玩家不想玩的时候肯定连骂都懒得骂了，只有那些一边受着歧视一边又想留下继续玩的玩家才会去吐口水，所以商家干脆置之不理，连公告和所谓的安抚都没有。

从职业歧视看到了什么

笔者玩网络游戏可以说算是很早的一批，从最初的《万王之王》《石器时代》到现在玩过许多游戏，作为一个女玩家比较偏爱辅助职业。我承认自己也有虚荣心也在游戏里疯狂过，但是每玩一个游戏我都会认识几个朋友，是那种无话不说现实中有困难都会伸手帮忙的朋友。

人都有自私的心，可要知道网络游戏中的一切虚拟物品和虚荣我们都带不到现实中，只有在游戏里和朋友的感情可以穿透虚拟的网络把大家联系到一起。玩游戏其实就是人与人之间在交流，现实生活中我们会因为一个人的品行、长相、家世而有看法，在游戏里我们真的有必要这样吗？记得刚刚玩游戏的时候玩家们很少有歧视职业的，大家都很开心地在一起玩游戏，谁有困难都会帮一把。游戏里的职业就像我们在现实生活中的角色是一样的，我们在现实生活中都会因为和一个朋友谈得来而不去在乎他的个人背景，那么在游戏里我们为什么会因为一个职业而把人拒之千里。人之初性本善，但是为什么现在连在网络游戏中人都变得如此刻薄如此冷漠？


罗刹营地的月色最美


可惜了最美的奶文


叠罗汉很好玩哦


原来嫦娥救过海龟

相信当每一个玩家告别游戏的时候都会想一下，这个游戏最后留给了你什么？如果你一直在游戏里都很现实，那么你最后什么都没有，所谓的人走茶凉，回头看看就连曾经和你一起的战斗朋友也都不会和你联系，因为你们之间已经没有利益关系。反过来，如果是曾经你帮助过的玩家，他们会一直记得你。至于我们的商家，只有玩家喜欢这个游戏才会玩下去，让玩家在游戏里交流性更强合作性更强对你们只有好处没有坏处，许多游戏到濒临灭亡的时候留下的玩家都是因为彼此是朋友，朋友在这里所以一直玩，没有了朋友就不会再玩了，职业歧视则是一个严重影响到玩家彼此交流彼此做朋友的问题。P

小论战略类网页游戏的变化



■北京 舞拉拉

现在的网页游戏真可以用琳琅满目来形容，拜先进的网页技术所赐，玩家们现在可以玩到各种类型、各种内容、各种形式的网页游戏。网页游戏无论是从运营、收费还是服务，都有其有别于网络游戏的独特之处，门槛低、来钱快、易普及是网页游戏一直以来的主要特点。而本文仅从历史最为“悠久”、发展最为“坎坷”的战略类网页游戏角度，小论一下它的变化过程。

一家独大

这里的一家，指的是德国公司Gameforge，这个公司盛产各种稀奇古怪的网页游戏（以下简称页游），而且它也是最早进入国内进行经营活动的页游公司，在国内来说其最出名的代表作有两个：Travian和oGame，而且这两个页游还都是战略类的，但它们分别代表了早期战略页游两个完全不同的发展方向。



盛产网页游戏的Gameforge

oGame属于无限发展流，无轮回概念，基建和科技没有等级上限，但由于oGame没有英雄这个玩意，且无法摧毁基建，使得游戏的盈利方式匮乏，而且无限发展会导致厂商的服务器利用率偏低，再加上其缓慢的游戏节奏（对玩家不利）、要求极其严谨的数学模型（对厂商不利），所以在国内页游火爆的初期还有若干模仿者，而到了现在无限发展流则几乎已经绝迹了。就是oGame自己，也由于其不符合国家政策法规，早在2009年就退出中国大陆市场，紧跟其后的还有在国内昙花一现的Ikariam。



在国内折戟沉沙的oGame，同时它也是节奏最缓慢的网页游戏，没有之一，右图为证

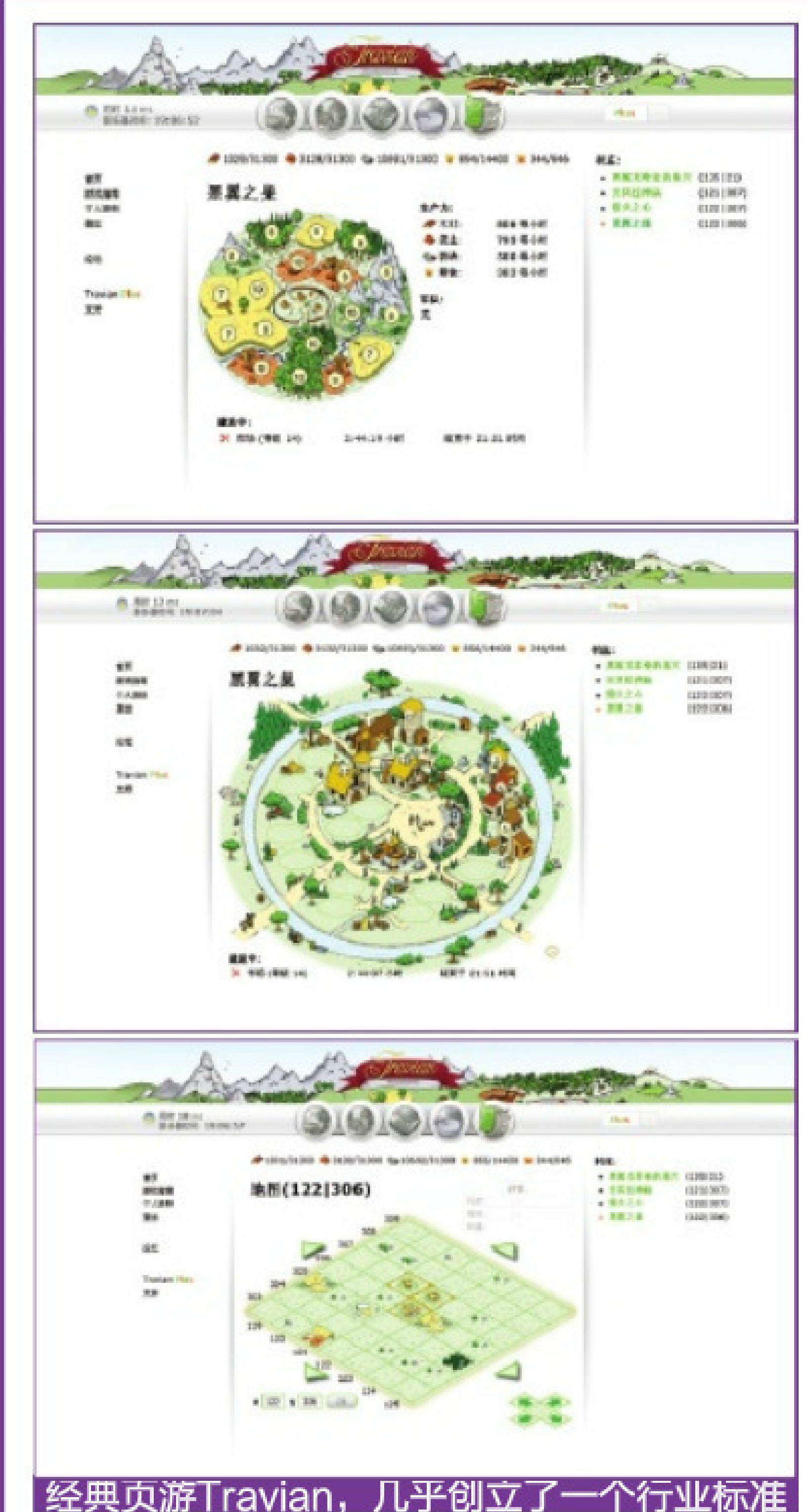
Travian则是有限发展流，有轮回概念，也就是发展到一定程度时（奇迹建造完毕）服务器关闭，标志着一个轮回的结束，轮回再开始时所有玩家重新发展，由此厂商可以反复赚钱，服务器也可以反复利用。而且Travian的建造节奏简单明快，战斗战术复杂多变，基建可被摧毁，再加上三个种族的设计简直是为“三国”题材量身打造的，于是很快，国内厂商全部以三国为背景，从复制到模仿再到创新，走出了一条国内页游独特的道路。

泥沙俱下

从完全照搬Travian开始，包括三种族设定、建筑兵种的数值及功能设定、英雄设定乃至收费设定，各种三国页游呈井喷之势出现，但可以说此时的页游没一个好玩的，大家都在互相抄袭，互相“联合经营”，甚至有名字不一样但内容完全一样的三国类页游。画面粗糙不堪，完全没有音乐和音效，武将头像全部抄袭“三国志”系列，游戏素材则连街机及单机的素材也复制过来混在一起用。基本你只要会玩一个战略页游，其他90%的都会玩了。

在这个阶段，说白了大家都在研究解剖这种战略页游的整个架构和核心要素，以及最关键的——如何赚钱。所以此时的页游只是套着三国外壳的Travian而已。

随后，英雄的各种附加功能最先被完全开发出来，英雄的选择、培养、装备等等，围绕着英雄就有一大堆令人眼花缭


经典页游Travian，几乎创立了一个行业标准

乱的收费项目，但战略页游的核心——玩法和平衡，几乎被忽略。大部分页游仍然是内城建筑外城资源，大地图都是密密麻麻的村子加绿洲。玩家玩来玩去，发觉没什么新意，厂商自己也意识到了这个问题，于是，系统更加复杂、功能更加繁多、图像更加华丽的战略页游开始出现。

鱼龙混杂

战略页游围绕着建设与英雄开始了分化，第一类仍固守内城建筑外城资源大地图村子+绿洲的阵地，但是已经有了一套自己的建设模式，比如《名扬天下》，它的建筑树相对Travian更为复杂一些，这类战略页游数量较大，基本只要一看城中心、民居、城墙、资源田互相攀咬升级的，基本都属于这种模式。这种模式仍然以战略为主，或者说是Travian的改进升级版。此类游戏强调的仍然是战略为主，英雄为辅，英雄再强，没有建设一样不行，英雄只是相当于玩家使用军队探险、打怪、攻城略地时的队长，偏奇幻类的页游一般每个英雄带若干组军队，这个模式可参考“英雄无敌”系列，而以国产文化为背景的页游喜欢玩阵法，所以都是一组英雄带若干组军队一起玩群殴。

第二类走RPG的路线，城内建筑很少，城外资源田基本一样一个，或者干脆根本就没有。比如《七朝争霸》，这类战略页游比较重视RPG的感觉以及武将的养成，游戏会按照玩家的进度依次开放区域，在区域内玩家有等级上限限制，只有击败NPC完成主线任务才能进入下一区域，同时提升建筑等级，开放更多的功能和装备。而围绕玩家招募的武将，有一整套提升等级、装备的功能。此类游戏强调以英雄为主，建设为辅，各种剧情的触发和你的建筑等级没关系，甚至反过来剧情会限制你的建筑等级，而只有靠强大的英雄打败NPC，才能将游戏继续下去。

但不管是建设模式还是RPG模式，它们都有几个相同点，首先已经没有单一英雄的概念，取而代之的是武将，或者其他什么的叫法，如果英雄只有一个，再怎么绞尽脑汁赚钱，围绕着英雄也只能是一套东西。而武将可以有很多，甚至武将本身也要花钱招募，以游戏为核心，外围一圈武将，以武将为核心，外围一圈装备，以装备为核心，外围一圈道具，以道具为核心，外围一圈金币……那真是“子子孙孙无穷溃也”。可以说，目前的页游几乎已经把英雄系统发展到了极致，各种花里胡哨的功能、各种名目繁多的收费项目，你能在单机或者网游里见过的各种围绕角色养成的一切系统，都被搬到页游里来。但仍然是“几乎”而已，从收费和游戏性上来说，厂商仍会尽最大想象力无限地挖掘着各种可能性。

号称二代页游的《名扬天下》，画面还是值得称道的

其次是游戏都有轮回系统，像oGame那种无限模式，现在来看已经无法适应现在的玩家和厂商的需要——好几年时间下去，任何一个网游都可能会被玩家玩成单机。所以轮回系统是必须的，只要达成系统要求就进入轮回，区别只是有的页游会停服再开，有的页游会立刻重生。最后就是国战系统，玩家都在服务器里和平共处，那还怎么赚钱，所以所谓即时战略里的“采、造、战”三要素，被还原到战略页游里，很明显，大量的战斗会刺激采集和生产的需求，即相当于刺激玩家的消费速度。


《七朝争霸》，走的是一条RPG的路线

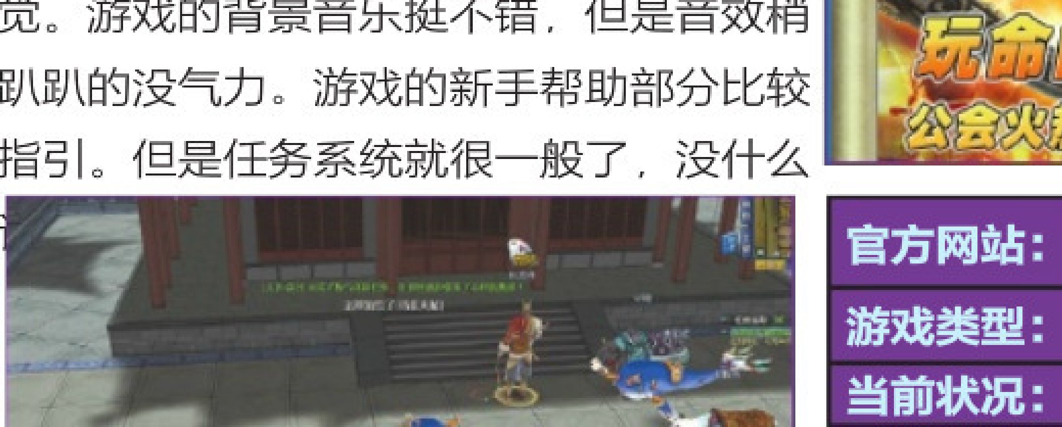
目前，战略类页游大都号称自己是所谓的第二代页游，也就是加入比如粒子、阴影等很多效果，说白了就是画面更好看了，再加上现在页游的内容在不断充实——尽管是为了赚到玩家手里的钱，所以现在战略类页游花样更多了，也更好玩了。其中自然有值得称赞的作品，但也充斥着大量以山寨为主、捞一笔就跑的页游，它们四处抄袭其他页游的内容然后换个素材，就敢号称自己是耗资N多的大作。以前一直说页游的同质化问题，但到现在，页游同质化的情况仍没有丝毫改变，正如本文开头所言，这是由页游的3个特点决定的——其实这3个特点也只是“人傻钱多速来”好听点的说法而已。既然同质化无法避免，那么能存活下来并赚到钱的，其实只有那些有技术实力做真正属于自己页游的领头羊们，至于山寨们，再过几年你们除了继续山寨还能得到什么呢？ P



本期评测游戏



蜀山神话



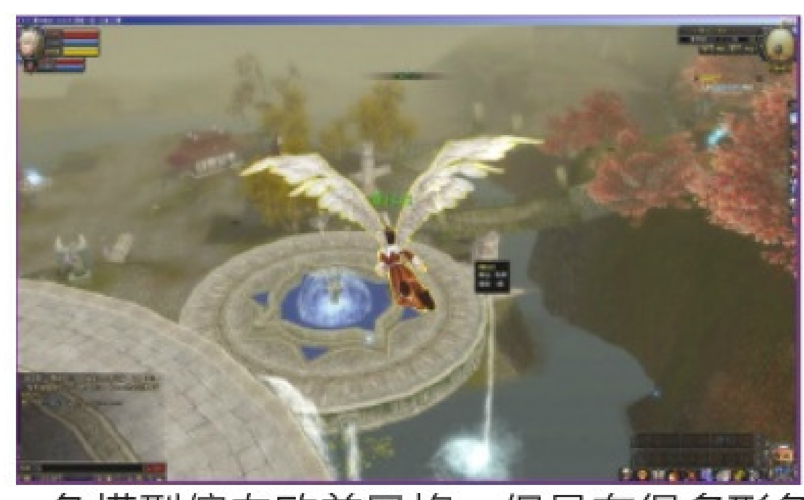
3D仙侠类网络游戏，采用卡通渲染风格，画面清新亮丽，效果非常不错，只是所有角色的模型细细瘦瘦的，看起来稍微有点怪，另外背景环境简单了一些，不管城里还是野外，总有种光秃秃的感觉。游戏的背景音乐挺不错，但是音效稍微差了点，特别是打怪的音效，感觉软趴趴的没气力。游戏的新手帮助部分比较有特色，全程有嗲嗲的妹子为你做语音指引。但是任务系统就很一般了，没什么需要动脑子的任务，而且要求打的怪数量都很少，感觉就是在逗玩家不停地反复跑，也打不出啥装备，颇感无聊。喜欢挂机自动打怪的玩家恐怕要失望了，游戏中一般的小怪也就是100左右的经验，而且若玩家选择效率高的群攻挂机，药品的消耗速度特别快。但如果做任务的话，杀怪的任务能给上万的经验，纯做任务1个小时就能升到40多级（游戏中不叫等级，称“境界年数”），也许后期会有所变化吧。此外，游戏中的宠物还可以同时当坐骑用，但和其他网游不同，宠物并不能帮助玩家攻击怪物，只能被动地提升玩家属性，相当于踩光环吧。除此之外，游戏并没有什么其他特别的亮点，一般仙侠类网游该有的系统它都有，但是由于游戏本身玩起来非常轻松，画面看着也舒服，所以还是值得玩玩的。

官方网站：	http://sssh.4399.com/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	内测
制作公司：	御风行
运营公司：	4399游戏
推荐度：	比较推荐

天之翼OL



3D魔幻类回合制网络游戏，号称是“首款魔幻飞行”网游，但所谓的飞行并不是由玩家控制的，而是类似过场动画性质（摘自官方资料：飞行应用在“任务系统”和“传送”上，主要起到交通工具的作用），至于翅膀，说白了就是技能特效（摘自官方资料：战斗中满足一定条件后，就可使用姿态技能。玩家某个职业角色将会展开双翼发挥出神使本身隐藏着的神奇力量），综合来看，所谓的飞行和翅膀其实和国产仙侠的御剑飞行都是一回事，没什么新鲜的。玩家的角





色模型偏向欧美风格，但是有很多形象都设计得有点矮墩墩的，男的看起来正太女的看起来萝莉，但又完全和Q版没关系，总之比较别扭。选择阵营的时候，每个账号只能从光明和黑暗俩阵营中选择一个，一旦选定就无法更改——除非删角色，这么做估计是出于国战的考虑。这两个阵营除了在画面上（一个明亮一个阴暗）和装备上稍有区别外，其他的区别不大。游戏其他方面并无特别之处，战斗是非常标准的回合制网游模式，野外是踩地雷遇怪，特殊任务NPC可以直接对话战斗，只在打任务物品时比较麻烦些。此外游戏有个不知道是否为Bug的问题——某些采集性质的任务道具在玩家没有接到任务的情况下也可以去点，但系统会提示没有接到任务而不会有任何动作，在玩家接到一大堆采集类任务的时候，这种设计会对玩家在物品识别方面造成一定的麻烦。

官方网站：	http://static.tzyol.7uif.com/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	公测
制作公司：	奇人快游
运营公司：	奇人快游
推荐度：	一般推荐

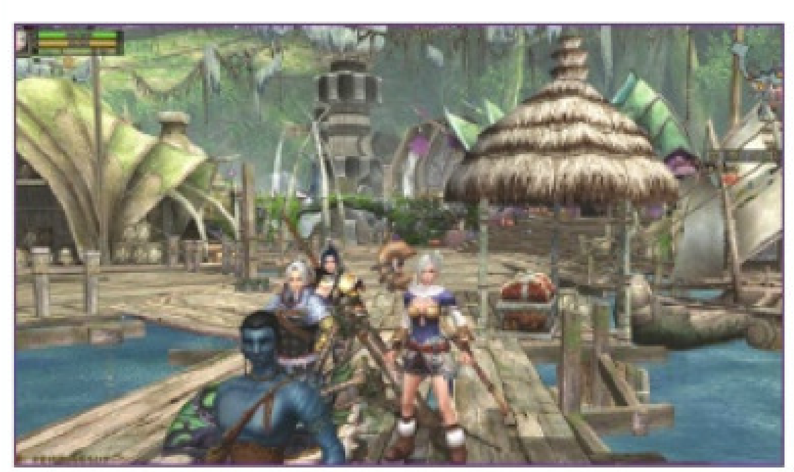
致歉声明

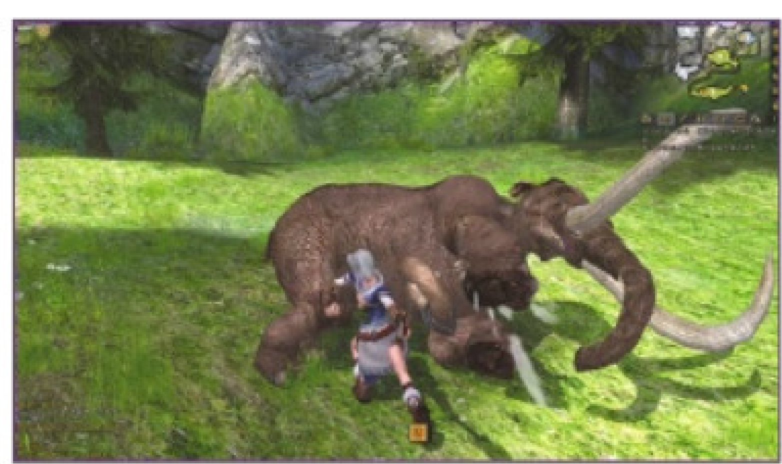
在《大众软件》2011年3月上（360期）本栏目中，作者误将网络游戏《圣斗士2》的开发商写成西山居，由于编辑的失误，未能及时发现并纠正错误，对西山居造成了不良的影响，特此向西山居游戏工作室致歉。

猎刃



3D魔幻类网络游戏，游戏系统的设计山寨自《怪物猎人》，虽然没法和正统的原版货相提并论——精通《怪物猎人》的玩家可能会对这个游戏嗤之以鼻，但就从网络游戏角度而言，做得也算是相当不错了。画面比较精美细致，人物模型普遍偏粗壮——包括女性角色，毕竟是一款猎杀各种怪物的动作类网游，喜欢Q版的玩家们可以绕开了。战斗来说也比较真实，由于不能锁定目标，且为了趋于真实各种战斗动作的硬直时间都长，有明显的迟滞现象，各种组合技能对操作和反应的要求也比较高，再加上强大的Boss对组队和配合的高要求，所以天然呆们也可以绕开了。总之，作为一个普通的喜欢团队合作型的动作格斗游戏的玩家来说，本作的确是个既有趣又有挑战性的游戏。





官方网站：	http://lieren.dawawa.com/
游戏类型：	动作角色扮演
当前状况：	公测
制作公司：	中娱在线
运营公司：	中娱在线
推荐度：	比较推荐

仙侣外传



2D仙侠类网络游戏，游戏画面一般，粗粗看去感觉还停留在10年前的画面水平，2D背景并不算难看，角色形象比较简单，任务设计没什么新意，获得经验显示的是“+经验X”，这个“+”号用在这里显得既怪异又不专业—— 一开始笔者还以为是获得了“十”经验。战斗时的技能施放也不够华丽，而且在杀掉怪物后还能对怪物尸体放技能——游戏可能没有对技能施放目标状态的判定，再加上有时候怪物比较小巧难以选定，往往会空放好几个技能。游戏分辨率只有800×600和1024×768两种，界面很是拥挤。游戏系统来说，它有的功能其他网游都有，其他网游有的功能它未必有，总体而言本作无论在养眼还是在游戏性上，都没什么可玩的。





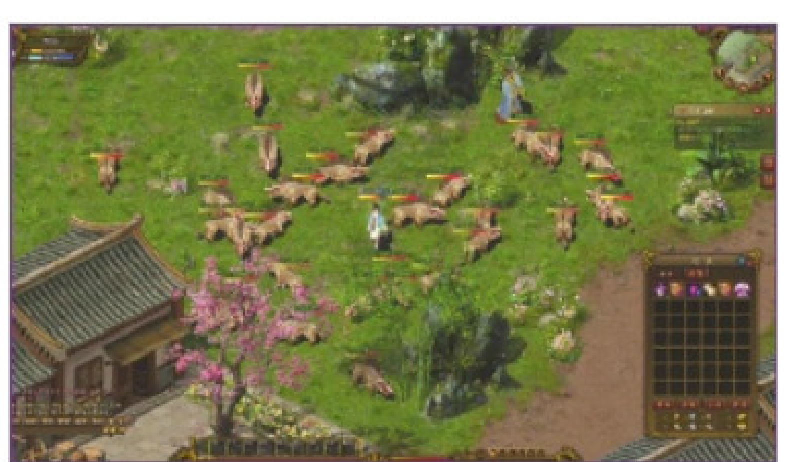
官方网站：	http://xlwz.gametop.cn/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	公测
制作公司：	游戏巅峰
运营公司：	游戏蛋蛋
推荐度：	浪费时间

煮酒天下



2.1D仙侠类网游，游戏还有一段片头——不是动画，而是用各种图片接在一起配上音乐和旁白的简单片头，不过在如今国产网游已不知道片头为何物的今天，本作片头固然简陋但也不失风采。进入游戏后，角色模型颇为简陋，移动动作略显呆滞，2D背景制作的还算精细，战斗音效“啊啊啊”的比较突兀。最感觉不可思议的是，挂机居然比做任务升级要快得多，那么玩家做任务的意义何在？只是为了拿装备么。另一个比较怪异的是，游戏没有图像设置，包括分辨率调整也没有，只有个高级图像和低级图像，区别只是多了个阴影而已，而且这个阴影效果更让人觉得惨不忍睹。分辨率只有全屏和窗口，切了窗口再切回全屏，会出现严重的Bug——游戏仍然停在窗口但背景部分却变成全屏，也就是说你的鼠标永远也点不到正确的位置…… P





官方网站：	http://www.zhujiutx.com/
游戏类型：	角色扮演
当前状况：	公测
制作公司：	酷玩网络
运营公司：	酷玩网络
推荐度：	不太推荐

魔法师西蒙5
第三类接触

Simon the Sorcerer
WHO'D EVEN WANT CONTACT?!

■河南 耿璐

良品 总评 7.2 大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

制作	The Games Company	
发行	The Games Company	
类型	冒险	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		7.5
上手精通 Difficulty		7.0
画　面 Graphics		7.3
音　效 Sound		7.3
创　新 Creativity		6.0
剧　情 Story		7.8



21世纪最酷的职业是什么？

21世纪最酷的职业是什么？既不是潘多拉星球上的卧底，也不是在梦中疲于奔命的间谍，而是——魔法师！这不，自打第一次钻过衣橱进入魔法世界后，一晃10年过去了，已经26岁宅男的西蒙（Simon）——不，是魔法师西蒙，现在就觉得自己天下最酷。他每天都换衬衫和牛仔裤，却从来不换自己那套魔法师披风和尖帽子的行头。他每天自称模范优秀青年，却总在游手好闲，四处随心所欲地恶作剧。其实这都是因为他期待能捅出个大篓子，好让自己能再次扮演英雄，发挥他一流的嘴皮子和魔法功力，拯救下地球和全人类之类——这才是真正的魔法师范儿嘛！

不过魔法城的伙计们好像都挺健忘的，他们再也不将西蒙昔日在魔法世界崭露头角的光辉形象放在嘴上了。就连曾经那么可爱的埃里克斯（Alix）也不再用仰慕的眼神看着自己，而是不停地抱怨西蒙没有打扫房间，没有收拾比萨盒子，没有及时理发……

想到这儿，西蒙狠狠甩了下头，“哼！大家都想忘记我吗？在这个新年之夜，看我用我特制的‘世界末日3000’火箭弹来叫你们都乐一乐！”

他跑到魔法城中心广场上，城中的居民们正都聚在这儿举行新年派对呢。“啊哈！来吧，各位邻居们，让我们庆祝这枚恐怖火箭弹的

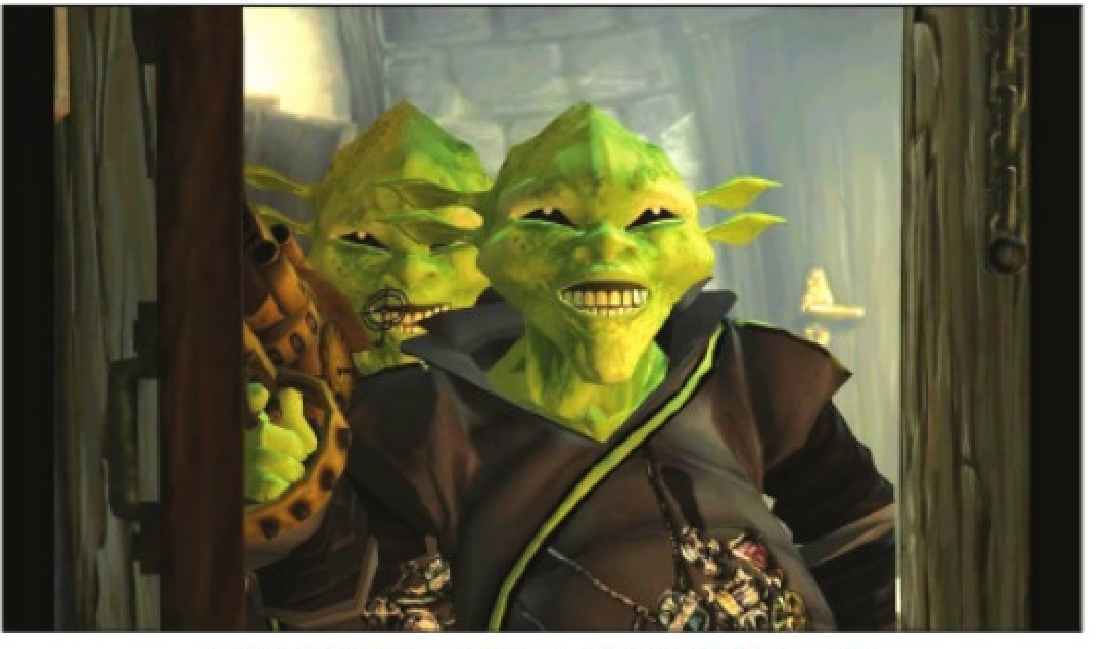

捣蛋王西蒙想发射恶作剧火箭的“阴谋”被众人七嘴八舌地阻止了

发射吧！”

话音刚落，西蒙就被团团围住。

“什么？！你还敢放火箭！你疯了吗？上一次你的恶作剧搞得青蛙到处飞！”埃里克斯第一个跺着脚飞奔过来。

“火箭……这么危险的东西就不要玩了嘛西蒙！”小恐龙斯旺普林（Swampling）也插上了话。


满脸堆笑的绿皮外星人把西蒙吓了一跳

“大家听着！我，城市巡警，被我的长官命令要特别关注魔法师西蒙的行动！根据城市管理第2A条例的第C节，本城自从你上次放火箭弹以来就已经禁止再燃放任何烟火了！”

“切，真没趣！怎么这么多规矩！”西蒙只好悻悻地回家了，众人却在他身后开始叹息——真是个天生的捣蛋王！

其实魔法师西蒙真的很单纯，他在自己家的客厅开着一家小小的魔法和恶作剧用品商店，他的生活单纯到除了恶作剧和比萨，就是电视。恶作剧无望，他就又跑回自己的“沙发王座”上，边吃比萨边看起了电视，难怪他的女友埃里克斯一进门就面对满地的比萨包装盒无从落脚而火冒三丈：“西蒙！天哪！你的肚子怎么能塞得下那么多比萨呢！你简直是个生产垃圾的大王！我警告你最好赶紧把这些垃圾丢出去！我现在要去购物了，等我回来了我希望屋里不要再有1个比萨盒了，否则我就把你连同这些垃圾一起扔掉！你听到了吗？！”

“好，好，我知道了，等我看完这集再说……”女人怎么慢慢都会变得不可爱了呢！西蒙摸着圆滚滚的肚子，盯着电视屏幕，很快躺在沙发上迷迷糊糊睡着了，直到被一阵粗鲁的敲门声吵醒。“天哪！谁啊！我家的门都要被敲烂了！埃里克斯怎么不去开门？！这家伙肯定又是花我的钱去做美容了，竟然让我这个大魔法师亲自开门……”

西蒙揉揉眼来到门边，打开大门后再揉了揉眼——门外怎么是两个ET怪物？！

这是什么？万圣节的把戏？不对啊，刚刚还在开新年派对，离万圣节早着呢！这么说是真的外星人入侵？

面对被敲得摇摇欲坠的大门，西蒙一时也懵了，自己这会儿成了瓮中之鳖啊，得赶紧逃出去要紧！

流程1

1.按H键可以看到房间内可操作和取得的物品。在房间内搜索可以得到魔法镇定粉末、魔法克丝钳、伸缩手指、桶、金币。

2.在幸运袋机器上使用金币，得到幸运袋子，在物品栏中点击使用幸运袋子可以得到火柴、魔法陶土、魔法电池。

3.在物品栏中将魔法电池拖动到魔法克丝钳上组合两个物品，得到充好电的克丝钳。组合桶子和魔法镇定粉末后在门上使用，再在门链上使用克丝钳。门被打开，外星人闯入。

4.在门左上角的笼子上使用伸缩手指，打开笼子放出食肉兔子，趁乱逃出。


用伸缩手指放出笼中的食肉兔子

Simon the Sorcerer — Who'd Even Want Contact?! 天呐！出大事儿了！

两个外星人闯进屋子，手持奇怪的武器，嚷嚷着奇怪的外星语言四处张望，西蒙赶紧放出自己的小宠物——喜欢咬人和吃肉的兔子，趁乱逃出了屋子。紧接着，在突如其来的混乱中，外星人开始放枪，西蒙家的天花板也应声倒塌，将两个ET埋在了屋内。



论捣蛋功力外星人更胜一筹，西蒙家的屋顶很快就被他们“捣”了下来

“呼！这到底是什么情况？外星人想要入侵地球吗？呃……最好是真的要入侵，不然这天花板都塌了，埃里克斯可得叫我好看！”西蒙正想到这儿，埃里克斯就迎面走来：“西蒙！天呐！出大事儿了！”

此时突然天空降下一道绿光，准确地将埃里克斯笼罩住。“啊！这是什么？！西蒙！救命！”就在她发出尖叫声的那一瞬间，绿光消失，将人也带走了，剩下西蒙在原地发呆：“老天！这都是玩真的！埃里克斯！我得去救她！”

西蒙开始在魔法城里四处张望，他先往城门那儿走去，看到威武的城市巡警正在独自站岗，而那扇巨大的城门，也正在被城外的人死命推着晃来晃去岌岌可危——不用说，应该是

一群外星人在试图突破城门吧！

“我说巡警先生，你可真淡定！这门外就是一大伙外星人等着入侵呢！”

“哼，魔法师先生，你大可放心！我在坚守城门，而我英勇的长官告诉我，一会儿就派援军过来！我们皇家警卫队是无敌的！区区几个外星人自然不在话下！”



西蒙拉着斯旺普林一起跟外星人玩“躲猫猫”

“现在整个城市除了我们就没别人了？”

“不，好像市政厅的地下室里还有个笨蛋，我无法打开市政厅的门，看不到那家伙的脸，只能听到他的声音，他和他的朋友为了躲外星人把自己锁进地下室里了。”

“哦，这种笨蛋，我们当他不存在好了。”

“是么……我怎么觉得看这形势，好像是其他人都跑了，就剩你一人当炮灰了啊……”西蒙喃喃地说，虽然那两个外星人暂时被困住了，但门外还有一大堆呢，这可怎么办呢？突然他听到恐龙斯旺普林的呼救声，就往城市广场奔过去看个究竟。

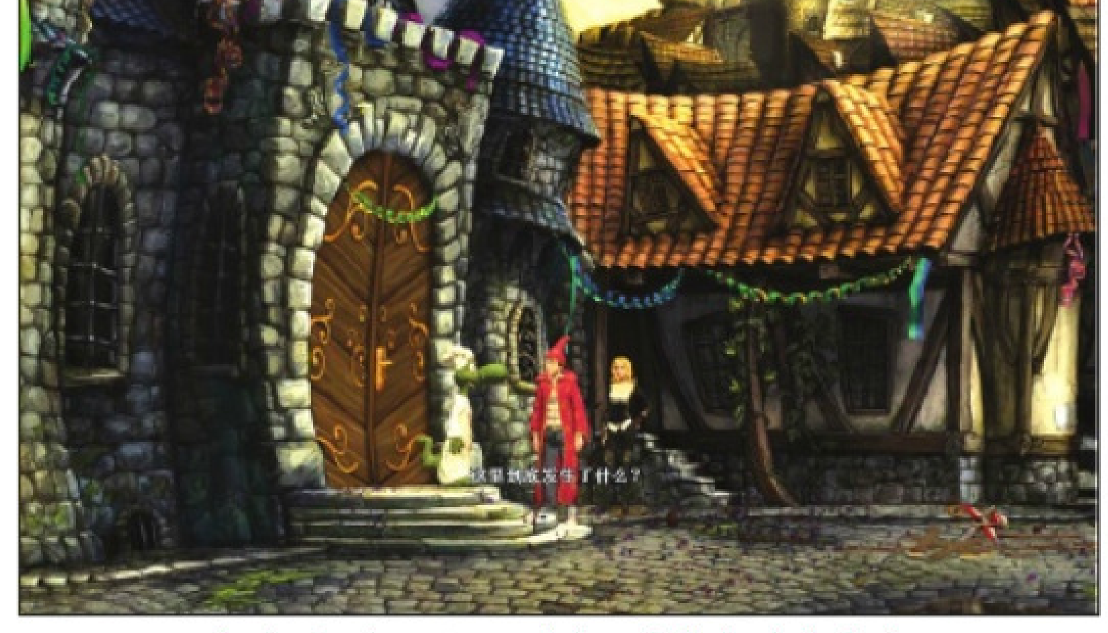
“啊！西蒙！我亲爱的朋友！我好害怕啊！你是来救我的吗？我真高兴！好感动……”作为一条龙，斯旺普林可真是感情细腻的类型！

“呃……斯旺普林，你先别激动，其实我也没搞清楚怎么回事……”西蒙突然听到身后传来外星人的声音，那些家伙真结实，这么快就从倒塌的天花板下面脱身了！来不及多想，他只能拉着斯旺普林先往角落里躲！

外星人叽叽咕咕地说了一阵，就往小城的高塔那边去了，西蒙这才敢带着斯旺普林走了出来，在市政厅门口又见到了“老朋友”美女怪盗金发女（Goldilocks），一问才知道，原来外星人大部队开始接近城门的时候，城里的警卫队就开始逃跑——不，撤离了。不过在他们撤离前，除了留下傻傻的城市巡警一人守着城门外，还命令城中居民两人一队一起撤退，最后所有的人都双双离开，轮到斯旺普林时只剩下他落单一人，因此他就没能按照“两人一队”的规定按时撤离……而金发女呢，则是趁着这难得的混乱时机，打算来市政厅偷回她那些被没收的赃物——不，战利品的。

“不过……这种笨蛋好像刚才有提到，他有出城的办法，我们现在被外星人团团包围在城中了，不是么？”

不得不说金发女是对的，西蒙只好跑到地下室的透气窗前询问了自称沃尔登博士和达尼臣（Doctor Walden and Mr. Danichen）的笨蛋一番，果然沃尔登博士说自己有秘密工具可以出城，但此时，他需要西蒙去找到市政厅的钥匙将他放出来！可是城里的人都逃光了，钥匙的去向，只能去问那个固执的城市巡警了！



在市政厅门口遇见“老朋友”怪盗金发女

流程2

1.在自己家外可以得到木板、起子，在往右侧的广场上可以得到枕头，将枕头放在自己屋外，对屋顶上的摄像机使用伸缩手指就可以得到摄像机。在广场可以查看自己摆设的“世界末日3000”火箭弹。

2.与守卫对话得知他有钥匙，但是他要等待援军，不肯借钥匙，到城门处试图从窗口拍摄外面的外星人但是不够高，回去广场和金发女对话，让她和斯旺普林帮忙。

3.将录像给守卫看，他交出钥匙后逃走，回到广场将钥匙交给沃尔登博士将他放出。

好不容易见到沃尔登博士，却发现他是个跟自己的布袋偶对话的疯子……不过这家伙说自己曾被这帮外星人逮住过，后来他偷了外星人的交通工具逃了出来！而这个交通工具现在就藏在城里，用它就能够逃离这座被包围得水泄不通的城市了！

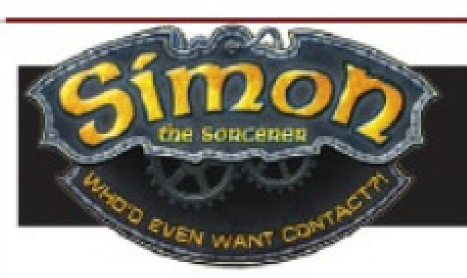
流程3

1.在广场上的火箭弹上使用木板，用沃尔登博士那里得到的螺丝和起子将火箭弹修好。

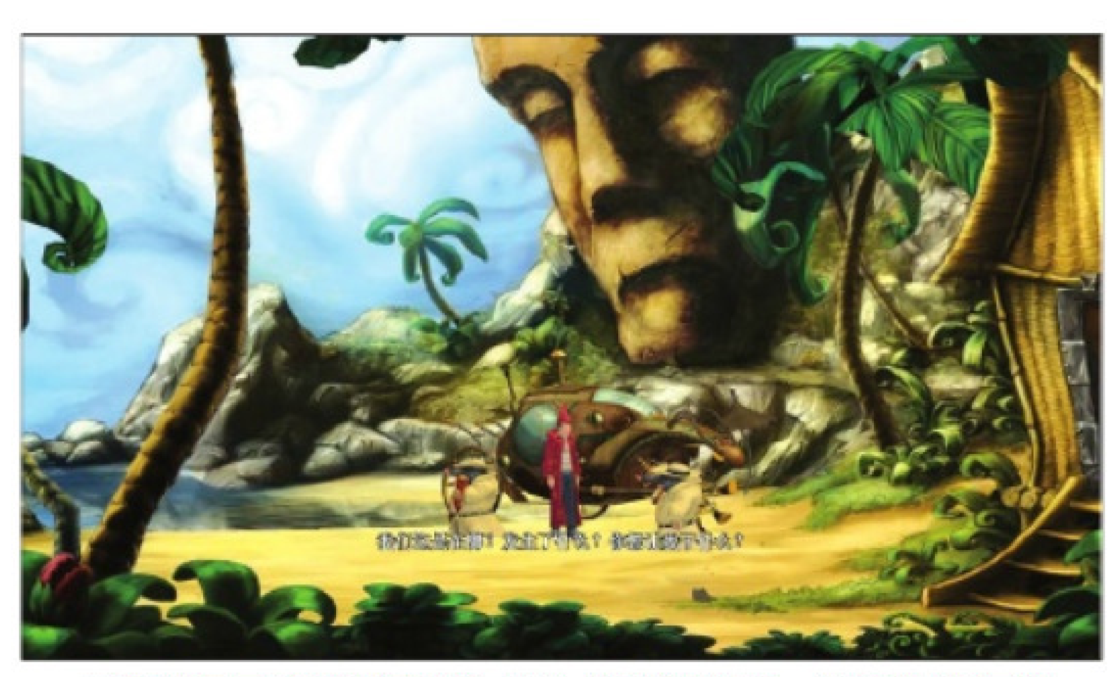
2.使用火柴点燃火箭弹，发射到小城雕塑附近将外星人吓跑，然后藏到广场边上，外星人逃进了市政厅。

3.与沃尔登博士对话后来到他藏交通工具的地方，得知要打破城墙才能走。在车棚门口得到隔热手套，回到广场，在左侧棚子处得到辣椒酱。

4.回到车棚处，在物品栏里使用手套和辣椒酱在墙上砸出个大洞。



谁难看了！别乱说话！


西蒙被两只穿着难看“雨衣”的鼹鼠带到一处陌生的海滩

好吧，是时候让自己特制的“世界末日3000”火箭弹一显身手了！西蒙趁着外星人在高塔下转悠的功夫，偷偷搭好架子，点燃自己昨晚没机会发射的火箭弹。随着一道蓝荧荧的光芒，火箭弹把那两个从西蒙家跑出来的外星人轰了个灰头土脸！趁乱的功夫，西蒙赶紧拉住沃尔登博士这根救命稻草往他的秘密车棚跑去，能不能从那么一大伙外星人的眼皮底下逃出城去，可都指望他了！神经兮兮的沃尔登博士倒是没让西蒙失望，他真的藏着一辆外形奇特的马车。然而沃尔登博士却说，还需要西蒙先想办法将城墙开个洞，他们才好坐车离开。炸开城墙这么大的动静，还能逃得掉么？这时的西蒙也没功夫多想，他用辣椒酱加上魔法，将城墙弄开了个洞，终于万事俱备了！正当他们要迈上马车的当口儿，突然从城墙的另一边迅速钻出来两位个头矮胖，衣着怪异，不知何方神圣的人物，紧接着就传来西蒙的呼叫声：“救命啊！我被两只穿着难看雨衣的鼹鼠攻击了！”

“谁难看了！这根本不是雨衣！别乱说话，西蒙！闭上嘴乖乖跟我们走！”戴着墨镜，手持武器的鼹鼠押送着西蒙坐上那辆造型奇特的马车，而另一边沃尔登博士早就逃得无影无踪了——虽然说自己总是希望能来点乱子和刺激之类的，不过这也一下子来得太多了点吧！

等西蒙被推下马车，他发现自己身处一个陌生海滩。

“快走吧！”

“这是怎么回事？这是哪儿？你们要干什么？”

“你的问题太多了！你只要记住，这都是为了我们这个魔法世界，为了我们这个星球的安全！”

西蒙被恶狠狠的鼹鼠们推到沙滩边的一间小屋里，正当他环顾了下四周，又有一堆问题冒到嘴边的时候，一只鼹鼠拉了下他的衣角：“嘿，你鞋带松了。”

“哦，谢谢！”就在西蒙蹲下身子的功夫，鼹鼠重重地在他后脑勺来了一下——西蒙这个大魔法师，就这样被砸晕了关在了他的新牢房里。

不知道过了多久西蒙才醒来，发现自己躺在一间像是由船改造的屋子里，大门从外面锁住，而自己藏着所有魔法和恶作剧道具的魔法师尖帽子也不见了，想要出去，只得求助了，好在外面人声嘈杂，看样子还挺热闹。

流程4

1.调查床边的箱子，可以暂时将物品放在这儿，点击箱子右上方的木板，可以得到开锁器，在屋内还可以得到针垫、半个地球仪、绳索、化妆盒、粉笔、剪刀。

2.在门上使用开锁器，但是没有成功，点击大门听到门外小红帽的声音，与她对话后在物品栏中使用粉笔，再与她对话，她打开了门。



哇噻！你真是我的再造恩人！


西蒙被冲进屋来的小红帽给扁了一顿

西蒙趴到门边仔细一听，原来外面好像是个酒吧，魔法世界著名的女权主义斗士小红帽（Red Riding Hood）正在发表高论。他灵机一动，捏着嗓门冒充一位落难女子，很快小红帽就夺门而入前来“营救”他。虽然是冒充女人才被救，还被小红帽给扁了一顿，不过只要能脱困，这些小事都不足挂齿啦……

出门一看，原来整栋房子就是由一艘搁浅的海盗船黑梨号（Black Pear）所改造，船上的水手们还都是魔法世界的老朋友——酒鬼狼（Drunken Wolf）、机械鹦鹉波利（Polly），还有从神灯里跑出来并获得自由的精灵（Siggie），不过他现在改行做酒吧老板兼心理治疗师了。小红帽不知为何也漂流到这座岛上，她住在船边上的木屋里，岛上还有一位怪人发明家皮奇博士（Doctor Peach）。不过西蒙真的闹不清楚，这座岛和这艘船还有那些鼹鼠是怎么回事？从这帮糊里糊涂的人身上好像也问不出什么，也许自己需要找到说了算的头儿——也就是船长了！

流程5

1.在外面的房间可以得到1瓶水、雪茄盒、鱼叉。在海滩可以得到打火机、少许金币，还可以捡到一只螃蟹。

2.离开房间与船上方的人对话得知要帮他下来。进入右侧小红帽的房间，发现一只螃蟹守着她的背包，在这只螃蟹上使用自己从沙滩捡到的螃蟹，没有效果。在物品栏中组合螃蟹和化妆盒得到化过妆的螃蟹，再次使用化过妆的螃蟹，可以打开小红帽的背包得到饼干和西蒙的人形玩偶，然后就可以在斗篷下背上背包，装上房间箱子内的所有物品。

3.回到酒吧和鹦鹉波利对话给他饼干。离开酒吧来到海滩右侧的小屋，发现门口有声音门禁。回到酒吧再与鹦鹉对话他会飞来帮忙打开门。进门后马上外星人就来了，屋内的皮奇博士触电身亡。

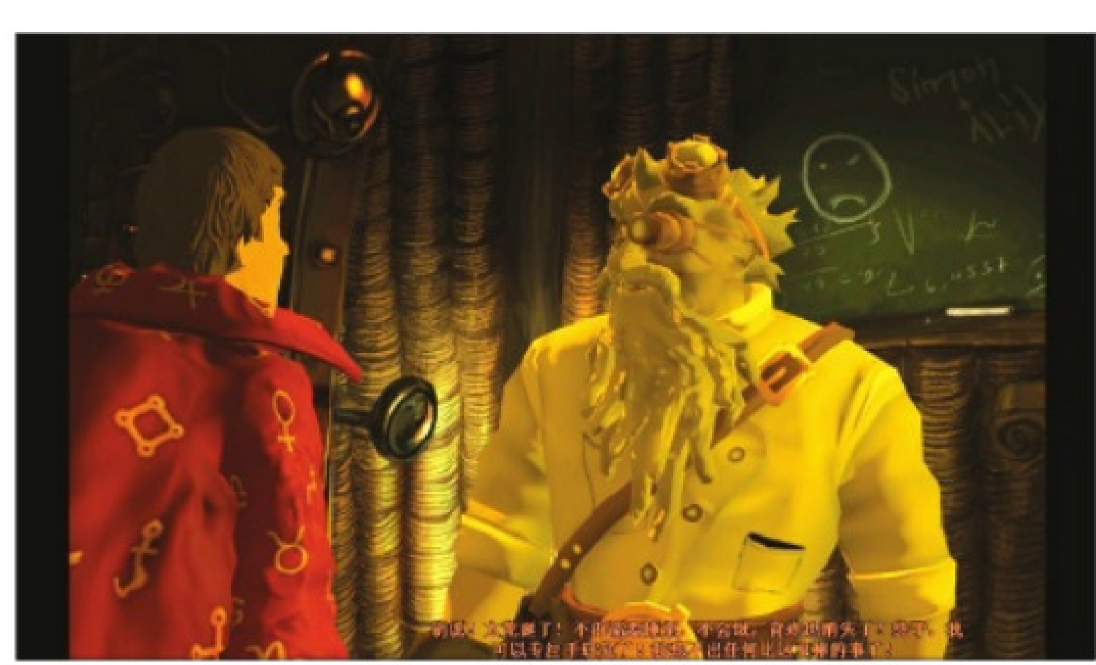


请鹦鹉帮忙打开小屋的门

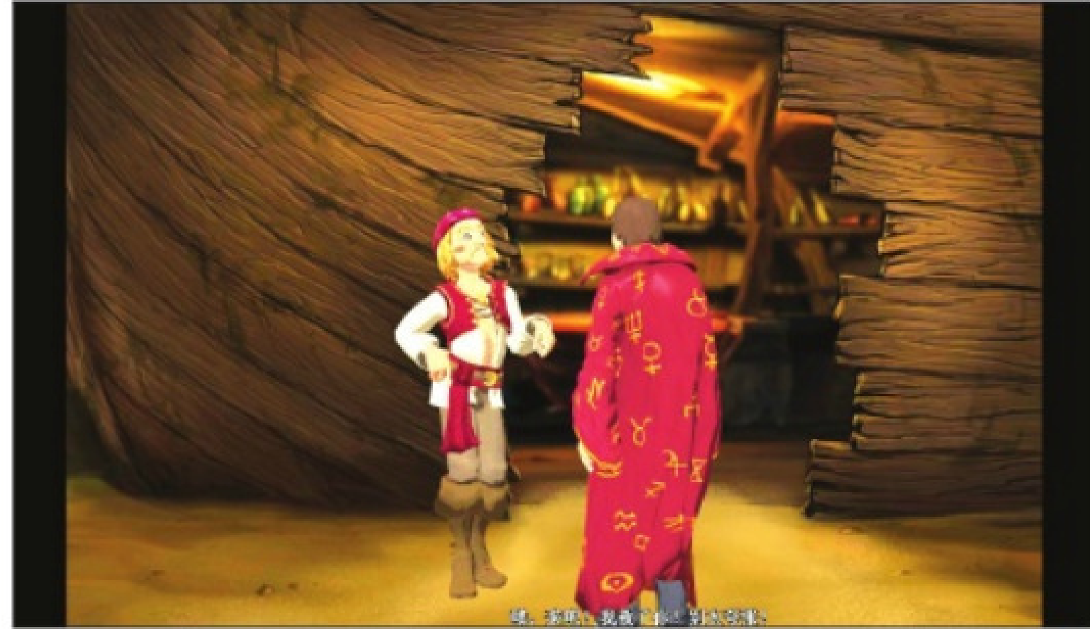
4.在屋内右边桌上得到巫术书，点击书学习让皮奇博士复活的巫术。在物品栏中点击西门的人形玩偶脱下人偶原来的衣服，在皮奇博士身上使用剪刀得到胡须，将胡须装上人偶。点击博士得到手帕，在人偶上使用。在准备好的人偶上使用针垫。将插上针的人偶放到房间左上方的电缆上。在出现的界面中依次用针扎人偶的腿、胳膊、头、心脏，将皮奇博士复活。

5.在物品栏中组合鱼叉和绳索，回到船长被困的桅杆处使用鱼叉，没能成功。回去与皮奇博士对话，得到被校准过的鱼叉。回到船边使用鱼叉，救下耐罗船长。

船长大人竟然自己把自己困在了船桅杆上，他拒绝自己爬下来的原因是怕弄乱自己的发型……西蒙无语之余，还得乖乖去想办法把船长大人弄下来。他转悠到皮奇博士的实验室——会说话的机械鹦鹉就是他造出来的，原来博士是黑梨号上的机械师，也是一位几乎无所不能发明的发明家。正当西蒙想打听鼹鼠都是从哪儿冒出来的时候，突然听到一阵熟悉的奇怪语言——天哪，又是那帮外星人！就在西蒙急匆匆地躲到柜子角落里的时候，只见这两个闯进屋子的外星人边嘟囔着听不懂的外星语言，边挥舞着手中的武器，一道光芒放出，一阵劈啪的电流声，皮奇博士立刻应声倒地，一瞬间他就断了气，而外星人也扭头离开了实验室。过了一会儿见没动静，西蒙这才钻出来，虽然皮奇博士已经去了西天，不过他的死亡并没有在身体上留下什么损伤，考验自己魔法功力的时候到啦！西蒙掏出《复活僵尸指南》，通过给人偶娃娃通上电，再加上点小法术，很快又将皮奇博士复活了！



被西蒙复活的博士因为变成了僵尸而兴高采烈



这位身姿“柔美”的耐罗船长并不打算乖乖回答西蒙的问题

“嗯？我还以为我死了！”

“呃……其实你就是已经死了，然后我把你复活了。”

“哇噻，你这么厉害？”

“其实没那么厉害，因为我虽然复活了你，但你现在不是人类而是僵尸。”

“僵尸？就是说我不用吃饭不用睡觉，永远也不会觉得疲倦了？”

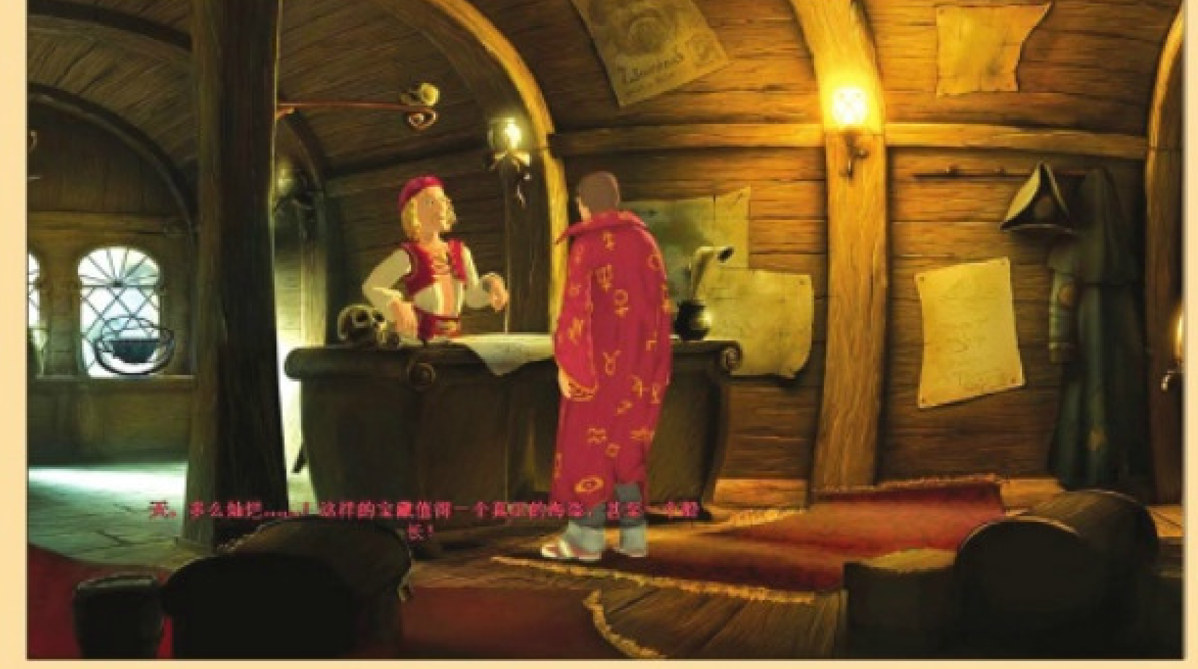
“理论上应该是吧……”

“哇噻！你真是我的再造恩人！这样我就可以天天从早到晚搞发明而不用吃饭睡觉上厕所了！我欠你个人情！有什么需要我做的请尽管说，魔法师大恩人！”

在皮奇博士的帮助下，西蒙倒是很快找到办法让耐罗船长得以滑下桅杆，他看到一个扭动着腰肢的背影——难道先下来的是这位海盗船长的女朋友？哦，不，这似乎就是船长本人……

关于鼹鼠和那些绿油油的ET怪物，西蒙有满肚子的疑惑需要解答，不过这位“风姿绰约”的耐罗船长却不打算乖乖回答问题，他竟然号称这有违他这个臭名昭著的海盗的行事风格！西蒙必须得先弄到点他感兴趣的东西——比如说美容资讯，紧肤化妆品，或者一箱金币之类的东西来作交换的筹码。

流程6



使用金币和雪茄盒，西蒙为船长制造了一款令他心仪的“宝藏”

1.在船长房间内的服装模特身上使用剪刀，得到一些金币，在皮奇博士的实验室也可以得到一些金币。

2.到海滩与小红帽对话，她不肯离开海滩回屋子，因为酒鬼狼太吵了。在海滩边的树丛里可以得到咖啡果，在物品栏里点击咖啡果得到绿色咖啡豆。来到小红帽的小屋，在右下角的炉子上使用半个地球仪架起锅，在里面放入咖啡豆，使用打火机点燃炉子，得到烤好的咖啡豆。

3.来到海滩边的大石头处，放上咖啡豆再使用石头将它磨碎得到咖啡粉。回到实验室，在门边的机器上放入水和咖啡粉，点击机器得到咖啡。

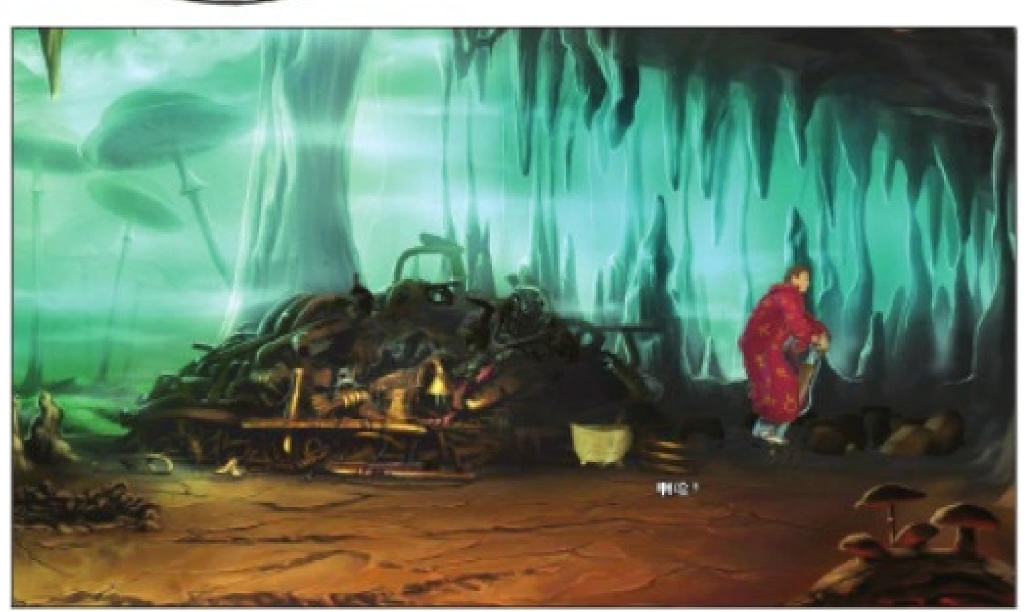
4.来到酒吧与酒鬼狼对话让他喝下咖啡，他清醒后小红帽自动回到了她的小屋。再来到海滩，在沙子城堡和小红帽躺着的毯子下都可以得到金币，并得到铲子。

5.来到船长的房间给他金币被拒绝，在物品栏中组合金币和雪茄盒得到一盒宝藏交给他。

6.去实验室与皮奇博士对话，得知需要找到7级防护靴子才能做成钻探器。来到沙滩上使用探测器，在设定上的外圈选择奶酪，内圈选择羽毛，得知靴子就在附近。在沙滩上的大石头右侧使用探测器找到靴子所在地，在红色叉上使用铲子挖出穿靴子的猫。去实验室将东西交给皮奇博士得到钻探器。



我们……绑架你？



经过一番钻探，西蒙成功地掉进了地下生物的世界

这个搔首弄姿的船长果然是只喜爱外表……西蒙将岛上四处找来的零散金币用个漂亮的盒子一包装，就买通了耐罗船长。不过关于鼹鼠的事情，他也仅是欠他们人情，所以被支使办事而已，这次那些矮胖的黑老鼠就是交代让他看守住西蒙，其他什么也没说。关于外星人的事情也是一无所知，不过船长说了，鼹鼠们就住在他们的底下，每次都是挖洞钻出来。虽然人类没有可以刨地的爪子，不过如果有个可以钻地而入的机器也就可以找到那些鼹鼠了！想到这儿，西蒙再度找到皮奇博士帮忙，这个大发明家名不虚传，迅速造出了钻探器，西蒙跳上机器，只见沙滩上被机器钻得沙尘滚滚，他一下子就掉到了地面的下层——地下生物的世界。

鼹鼠们将从地面捡到的各种垃圾堆成一堆，利用各种废料造出了他们自己的地下城。西蒙在这个城门口转悠，只想赶紧找到那两个抓自己的鼹鼠，问清楚他们与外星人的关系，找回自己的帽子，再英勇地救回自己的女朋友。不过一切似乎没那么容易，虽然鼹鼠是出了名的睁眼瞎子，不戴上特殊的眼镜，你打他身边走过也不会被发现，不过他们的长鼻子可不是摆设，对同类以外的味道十分敏感。而且很明显他们手中的武器也不像是玩具……

流程7

1.在入口处捡到沙子、锅、管钳、易燃垃圾。

2.往左下入城，被守卫鼹鼠闻到味道后逃走。再次回到城门口，对着大门上的排气开关使用石头将开关打落改变风向，鼹鼠再也无法闻到西蒙的味道，可以走入大门。

3.进入房间点击右侧墙上的洞看到午餐盒，可以得到一壶猪油和塑料叉子。在左边的盒子里得到金属盖和剃刀。发现房间的门口散布着毒烟。在右侧的管子上使用管钳，使用到C管时发现堵住了，将C管子拆下来，在管子上使用剪刀。疏通管子后装回去，点击管子右边的开关把手，打开通风系统，毒烟散去。

4.进入实验室，可以得到空桶。在右侧冒着蒸汽的管子上使用空桶和金属盖，得到蒸馏水。和房间里的机器人对话，在他脚边得到空瓶子，在物品栏中组合瓶子和沙子得到一瓶沙子。将沙子给机器人喝，机器人停机后在他身上使用空瓶子得到酒精。在机器人旁边睡着的鼹鼠身上使用剃刀得到臭鼹鼠毛。

5.回到地下城入口，在左侧的火堆上使用易燃垃圾和打火机点燃火，再放上锅，将蒸馏水、酒精和鼹鼠毛放入。被冒出的气味熏过后，西蒙就再也不会被别的鼹鼠认出来了。


又臭又怪的鼹鼠香水熏得西蒙晕头晕脑直恶心

面对鼻子尖眼睛瞎的鼹鼠，西蒙可是费了一番脑筋，他先是设计将风向改变，得以进入地下城大门，可是自己一个大活人从一堆鼹鼠中穿行要想不被发现是不可能的。不过他无意中听到两只鼹鼠在讨论情人节的话题，他们打算自己制作鼹鼠女士十分喜爱的鼹鼠专用香水送给心仪的对象。虽然西蒙不需要吸引鼹鼠女士的芳心，不过这香水的制作听起来倒是挺简单。如果将香水制作出来喷到自己身上，是不是就能不被认出来了呢？坐言起行，西蒙很快找齐了原料开始制作。果然，鼹鼠香水的味道就是和一般意义上的香水不一样啊！这会儿被又臭又怪的味道熏得直恶心的西蒙倒是闻起来和鼹鼠一模一样了……

被熏得晕头晕脑的西蒙在鼹鼠城中转悠，一路摸到了鼹鼠们的总指挥——鼹鼠长者古圣（Wise Old Ones）的房间，终于找到头儿了！西蒙冲到这3只穿着长袍的鼹鼠面前质问他们为什么要绑架自己，不过这伙老头儿鼹鼠说话那股慢悠悠的劲儿真是急死人了。

"我们……绑架你，不，保护你，是为了你好……为了不让尼安尼亚斯那些家伙抓住你……"

"什么斯？你们在说谁？"

"我们会观天象……我们称呼从太空来的那些绿油油的家伙尼安尼亚斯……你女朋友是被他们抓走了，和我们可无关哦！"

"那你们为什么抢我帽子！"

"因为……因为我们发现里面有很多神奇的东西，我们怕被尼安尼亚斯抢走利用……还有……我们想试试能不能复制一下这么方便又神奇的道具……总之，现在已经不需要了，还给你吧！"

"你们真是……这不耽误我事儿吗！我得赶紧救女朋友去了，不然我可就惨了！"

"等等……我们发现尼安尼亚斯有巨大的阴谋，他们想用他们的心灵感应力量，利用他们的母舰'死亡之眼'发射一种厄运波，毁掉我们的星球……"

"是么？星球都要毁灭了你们说话还这么慢悠悠的！"

"不，你——魔法师西蒙，根据我们的占卜，这回你是我们星球的救星……你得想法潜入死亡之眼飞船，毁掉厄运波装置，拯救世界！"

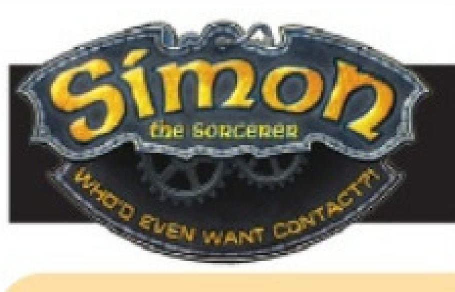
"啊哈！拯救世界！当然！这简直就是为我量身定做的！"

"很好……我们的鼹鼠特工会和你在一起，通过他们我们可以保持联系……确保一切都按计划顺利进行……"

原来先前闯入魔法城抓西蒙的那两只恶狠狠的鼹鼠是这地下城引以为傲的王牌特工，他们塞给西蒙一个对讲机，拉住他就走。"快走吧！按我们头儿说的做！我们会通过这个对讲机盯着你的！"

特工鼹鼠就是不一样，他们不是打洞，而是直接坐电梯将西蒙带回了地面，将制作飞船、潜入外星人基地、拯救世界的任务一古脑儿交给了西蒙，而后扬长而去。虽然自己总想着当拯救世界的英雄，不过这任务真是有点太突如其来了……再厉害的魔法师也变不来宇宙飞船吧！还好，这岛上有位发明家！


鼹鼠特工将拯救星球的一系列重大任务一古脑儿的都交给了西蒙



要怎么成为黑梨号的一员呢？

流程8

1.从鼹鼠处可以得到对讲机、飞船图纸，在地上可以捡到笔，在物品栏中右击笔打开了某处机关。

2.到皮奇博士的实验室与他对话，给他飞船图纸后选择100金币得知还需要改造船体，招募3名船员。回去酒吧门口与船长对话，得知首先要成为他的学徒。

3.在物品栏中将笔与合同组合出现合同修改界面，点箭头可以修改选项。将合同内容依次改成"将自己的灵魂交给船长（To transfer his soul to the captain）""将变节者浸猪笼。在战斗时管理枪支（Keelhauling traitors. Manning the guns in battle）""直至学徒筋疲力尽（Until the apprentice's absolute exhaustion）""每天1顿饭，住宿免费"（One meal a day and free accommodation）""直至合同签订者一方死亡（Until the death of one of the contracting parties）"。审查合同后与耐罗船长对话成为学徒。


在古圣房间的外间对着发光的蘑菇使用测量仪

4.作为学徒得到第一项任务是驱逐船长房间里的幽灵。进入房间与幽灵船员对话。离开房间与酒吧老板对话，与鹦鹉波利对话。在物品栏里使用对讲机与特工鼹鼠对话让他们将对讲机藏到船长房间的地板下面。再与鹦鹉波利对话让他模仿幽灵船员的声音说话，依次选择“嘿伙计，又是我，你最爱的声音（Hey dude! It's me once again: your favorite voice）”“我们得走了，船长这周还没打人呢（We've got to go! The captain hasn't gotten his weekly trashing yet!）”“你感觉不到我们的愤怒吗？他要爆发了（Can't you feel the wrath in us? It wants to break out!）”“杜德利诺，看那儿，床帐在动（Duderino, look! The bed-curtain just moved!）”“有东西来抓你了，他想做你永远的朋友（Something's coming to get you! It wants to be your friend...forever!）”“快跑！伙计！快跑！（Run, dude! Run!）”。将幽灵船员赶走后与耐罗船长对话取得报酬10金币。

5.去海滩与小红帽对话，得知她要当女船长。与酒鬼狼对话，得知他要看合同。去船长的房间与他对话得到合同，在物品栏中组合笔与合同修改选项依次为：“将自己的身体交给船长（To transfer his body to the captain.）”“在驾驶台值日。遵守着装规定（Bridge duty. Observing the dress code）”“有事就做（Always when there's something to do.）”“每天3瓶朗姆酒（Three bottles of rum a day）”“直至战利品被分完（Until the loot is divvied up）”。再与酒鬼狼对话让他签下合同。与斯旺普林对话让他也成为船员。

6.去与皮奇博士对话，给他10金币，得知还需要能量值为100的物质，得到测量仪。在斯旺普林和小红帽身上分别使用测量仪。点击沙滩上的巨大石像下到鼹鼠地下城，在古圣房间的外间对着发光的蘑菇使用测量仪，得知热蘑菇的能量值是100。回到古圣的房间与他们对话得知他们要替代品交换。

7.回到皮奇博士处，右击门左侧的书柜上的蘑菇，得到发热蘑菇。下到地下城，回到最初掉落的地点，在右侧的岩浆池中使用发热蘑菇，得到机械加热蘑菇，回去与古圣对话成功交换。回去与皮奇博士对话，万事俱备。

海盗船上的机械师听说要造宇宙飞船兴奋得不得了，不过想要让一艘破烂海盗船变身能飞上太空可不是那么简单的！首先是没钱寸步难行，其次还需要能操作飞船的船员，以及飞船使用的能量源，这些问题都等着西蒙发挥他的嘴皮子以及聪明才智了！所有这些都得从搞定船长开始……

“想用黑梨号太空旅行？嘿！我是船长！这种点子应该由我提议的！”

“哎，谁提议都无所谓啦！只要你能答应就行！”

“我可没说要答应！话说你以为自己是谁，用这种语气和我说话！你都还不是黑梨号的一员呢，走开走开！”

“要怎么成为黑梨号的一员呢？”


西蒙把酒鬼狼也拉来当了船员

“嗯……你可以在我面前表现表现，我考虑下要不要收你当徒弟吧，不过这些都是要看你表现的哦！你先看看这份徒弟协议书吧。”

原来每个黑梨号的船员都得是耐罗船长的徒弟，真不知道这种浓妆艳抹的师傅能教些什么。西蒙拿过耐罗船长的徒弟协议书，耍了几个文字游戏，哄着酒鬼狼也签了一份——这荒无人烟的岛上就这几个人，只能将这些人都拉下水当了船员再说了。


在黑梨号飞船启航前，众人一起合影留念

除了变态船长，船员有了两个，西蒙想试着再去问问小红帽，谁知这位女权斗士马上当仁不让地自封为拯救世界总指挥了。“靠你们男人拯救世界？哼，别开国际玩笑了！我们要用黑梨号飞往太空执行任务是吧？很好，从现在开始，我就是黑梨号飞船的船长了！不，是女船长！请一定要加上性别！”

在特工鼹鼠的帮助下，飞船燃料的来源也很快搞定，不管是不是自愿的，全体船员都集合到了被改造好的黑梨号飞船前面，为即将出发的决战合影留念后，小恐龙斯旺普林坚持要大家尝尝他煮的特别饯行浓汤，西蒙早就心知肚明地躲了起来——要知道，这斯旺普林当厨师学徒已经10年了都没有毕业，谁敢喝他煮的汤啊！不过神气的耐罗船长却兴致盎然地尝了一大勺。很快，他的脸色由红转黑，由黑



耐罗船长大口喝下“龙师傅”煮的迷魂汤

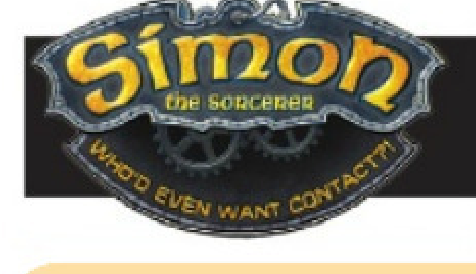
转绿，由绿转白，只听到一声怪叫后，直挺挺地倒地了！大家在大惊失色之余，无奈拯救世界的任务实在太紧迫，只好丢下僵硬的船长躺在原地，携带上斯旺普林充人数，在“女船长”的带领下，登船出发了！

拯救世界果然不是那么简单的！就当黑梨号点火之际，只见两个外星人从鼹鼠城的电梯中跑了出来！他们是想来破坏飞船的吗？不过一切都来不及了！黑梨号已经划破蓝天，冲向太空了！

但很快西蒙就发现还没到可以松口气的时候，飞船甫一升空，颐指气使的女船长就下令了：“斯旺普林，我任命你为船员1号！西蒙，你这个小混混，我姑且先任命你为船员2号！至于那只狼就忽略不计了。现在，我命令你们1号和2号驾驶飞船！本船长我先去房间研究下航线！”

“报告船长！船员1号斯旺普林想先研究下新的浓汤菜谱！我……我想不通为什么汤总是不好喝呢？刚才还把耐罗船长给喝睡着了……”

“批准！2号！驾驶任务就交给你了！”



没有女人，我们还有“女狼”“女恐龙”

流程9

1.在船舱可以得到金杯、魔法陶土、打火机，在船下层得到煤灰，在船长房间得到热水瓶，与小红帽对话得知她要求船上还有一名女性她才会指挥航行。上到甲板上，在斯旺普林边的水桶中使用水瓶得到一壶水，与斯旺普林对话借到他的烹饪手套。点击调查船舱的3个控制台。



使用烹饪手套在火炉上将黑泥水煮热

2.与船下层的酒鬼狼对话发现他犯酒瘾要喝咖啡，在物品栏中组合水和煤灰得到黑泥水，使用烹饪手套在火炉上将黑泥水煮热得到热泥浆（Hot Black Sludge），给酒鬼狼让他喝下。酒鬼狼回到控制台驾驶。

3.回到船长房间，可以找到旧紧身胸衣、窗帘环、短裙，上到甲板得到拖把、海盗旗，与酒鬼狼对话要他打扮成母狼，在物品栏中组合以上物品得到母狼装扮，交给酒鬼狼换装，小红帽无奈回到了指挥台驾驶。



在船长房间点击地板上松动的木板打开下面的隔层



4.回到船长房间，点击地板上松动的木板打开下面的隔层。与战锤对话，它要求西蒙征服红龙，将血盛在金杯里给它。上到甲板在斯旺普林旁边的水桶中得到水蛭，回去将水蛭放在船长房间的床上，不停地与小红帽对话直到她疲倦，随后躲在门外偷听。再次回房间在床上得到吸满血的水蛭，组合水蛭和金杯得到一杯血，交给战锤。

5. 与战锤对话随，便选择一个选项，它会教你方法让斯旺普林回到驾驶台驾驶飞船。以选择“游吟诗人”（Bard）为例：战锤提议做汤给斯旺普林喝（You should cook for the dragon.）。在船长房间床边的玩偶上使用锤子得到石膏粉，在房间门外得到鱼叉，到甲板上使用鱼叉得到吊灯上的锅，在甲板右侧猴子骨架上得到骨头，在斯旺普林身边的桶中得到鲸油，再在桶上使用锅得到一锅没煮好的汤，加入石膏粉、骨头和鲸油得到完成的汤。将汤给斯旺普林，他十分开心并答应回到驾驶台。


小红帽为了“公平”，非要西蒙再找个女性来不可


酒鬼狼穿上女装变成了一位“女狼”

虽然说有没有船长其实根本无所谓，可这艘宇宙飞船要想正常飞行，至少需要3名船员同时在操作台上操纵才行……看样子，即使自己被封为“2号”，也得拉下脸面去找其他人来驾驶飞船了，就这样在太空中飘荡也不是个法子呀！

西蒙只好硬着头皮来到小红帽的房间，两人话不投机马上又吵了起来：“你这个大男子沙文猪！告诉你，现在是女人半边天的世界！这艘船上现在只有我一个女性，要想让我配合你，你必须得再找来一位女性，性别比例对半再投票，我才能决定要不要听你的！”

这太空中打哪儿去找女人？……等等，没有女“人”的话，我们还有“女狼”或者“女恐龙”呀！斯旺普林个子太小了，就找酒鬼狼吧！谁叫他糊里糊涂的为了几瓶酒就签下了黑梨号的“卖身契”呢！

“什么！叫我穿女人服装？像上次那样？上次他们逼我戴的那些假卷发、胸衣和破烂裙子弄得我难受死了！”

“啊哈！原来你早就穿过啊，那就没什么心理障碍了！放心吧，这次我可以加把劲把你打扮得美一些！”

“哎！我亲爱的朗姆酒啊，到底是为什么要这么折磨我……”

这回西蒙大摇大摆地领着“母酒鬼狼”找上小红帽。“瞧瞧！你有所不知吧！我们的这位船员，其实他的心灵是位女性！虽然他没钱做变性手术，但他在自己的小天地里总是穿着他喜爱的女性衣服！他的身体也许是，呃，公的，但心灵是如假包换的母狼！”

“什么？就这穿着破烂衣服的公狼？！”

“请你不要侮辱他！你想毁掉这位新女性的自信和自尊吗？他是母狼！他认为自己是！回答我，酒鬼狼！以朗姆酒的名义！”

“我……呃……是的，以朗姆酒的名义……老天！”

“哼……2号，我真没想到你还能有这种智商，算你狠！”小红帽这回也只能张口结舌地认输。那是当然！我这魔法师可不是盖的！西蒙在心里洋洋得意，算上小跟班斯旺普林，这下他们总算都乖乖地去驾船了。

全速前进！黑梨号正在全力加速，谁知突然传来一声闷响，船身随之剧烈震动，控制台上发出刺耳的警报声，难道是遇袭了？西蒙探头往船的舷窗看去，没有见到什么袭击的动静，不过他看到了巨大的黑影——好像是几只长长的触角和一个明晃晃的脑袋——巨型章鱼！这传说中的怪物在太空游荡也就算了，干吗好死不死来撞黑梨号啊！

流程10

1.与船员对话后，得知人机交互系统坏了，以及可以利用章鱼掩护混入外星人母船。在甲板左侧得到钉子，在舷窗边得到潜水服，右击调查，在物品栏中将之与魔法陶土组合提示无法密封。与小红帽对话后与鹦鹉波利对话，再次组合陶土得到密封的潜水服，再与钉子组合，提示可以穿着潜水服进入太空了。

2.到甲板下层得到木笼子（Wooden Cage），与鹦鹉对话把它关入笼子，出去太空后对章鱼使用鱼叉攻击它。波利被冻僵，得到人机交互界面。到甲板下层的系统面板上使用交互界面修好操纵系统。

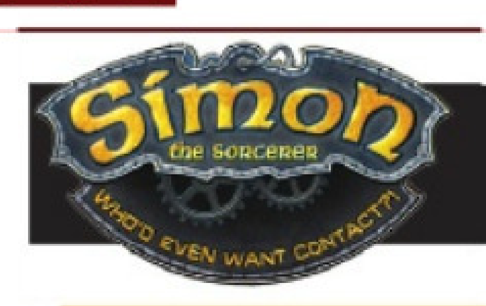

经过撞击，黑梨号成功地在外星人母舰上进行了硬着陆

“2号！这只章鱼正好当我们的掩护！我们现在可以全速冲向外星人的母船，然后一鼓作气登船！”西蒙正琢磨着小红帽的话，那边飞船主操作电脑已经作出了反应：“引擎损坏！章鱼触角破坏了引擎！现在飞船要坠毁在目标物上面了！你们这些笨蛋驾驶者！”

就这样，黑梨号带着浓烟和尖利的报警声，一边旋转着一边一头栽往外星人的母舰——“死亡之眼”……

猛烈的撞击过后，随着巨大的轰鸣声慢慢低下去，浓烟消散，周围逐渐安静了下来。黑梨号将“死亡之眼”撞出一个大洞，西蒙和酒鬼狼被撞得从飞船的舷窗中飞了出来，摔到了“死亡之眼”的内部甲板上。酒鬼狼恢复意识时，只见到西蒙在他身边缓缓地爬了起来，嘴里还抱怨着头疼，不过很快甲板的另一端打开了一扇门，两个外星人走了出来，二话不说将西蒙拖走了。酒鬼狼接着迷迷糊糊地闭上了眼。等他再度睁开眼时，听到飞船的主操作电脑在宣布：“黑梨号状态：基本被撞毁。船长小红帽状态：昏迷。船员状态：斯旺普林，昏迷。西蒙，被俘。酒鬼狼，生存。启动紧急程序B计划：新船长诞生，酒鬼狼将担任黑梨号船长。任务：摧毁飞船死亡之眼的主电脑！”

“啥？这游戏怎么搞的啊！连我也有当上船长的一天？！”



呃……我们只是想拍照而已……

流程11

1.与出现的大师（Ionas）对话，得知是他坐着章鱼撞上黑梨号，选择“现在我什么都不想学（I don't want learn anything now）”，与他对话完所有其他选项，再选择“让我分享你的智慧（Let me partake of your wisdom）”开始学习。

2.选读心术（Teach me the power of mind reading!），在出现的界面中选择读心术图标，在大师身上使用，选择看到的数字6即可。选控心术（Teach me the power of mind control!），选择图标后在甲虫上使用即可。选预知术（Teach me the power of foreseeing!），选择图标后大师提问，回答“现在（Now!）”即可。选操纵术（Teach me the power of telekinesis!），选择图标后点击右上角的章鱼触须让它移动即可。

3.走到上方的门前，点击打开控制面板，先按下最右上方的按钮，再依次将4个按钮拨到右上-左、右下-右、左上-下、左下-上的方向，再按下最右下方的按钮打开机关。

4.进入右上方打开的门来到外星人控制室，对最左边的外星人首领使用读心术能听懂他们的语言。再使用控心术选择“我命令你，无论我干什么，不要注意我，专注于屏幕！（I command you: No matter what I'm doing, don't take notice of me! Concentrate on your screens!）”走到右边的电子称上读出体重数据。

5.离开房间到甲板右下角的传送台，点击屏幕阅读说明，点击键盘输入数据后站到右边的传送台上，对控制台使用操纵术打开开关，被成功传送。

6.被传送到主电脑，点击电脑提示要密码，对电脑使用预知术，点击输入密码“蟑螂群（Cockroach Swarm）”。与电脑对话后选择“计算机，给我一杯加奶的茶，谢谢（Computer, one tea with milk, please）”和“没有花边的（with without）”，电脑停止运行。2.到甲板下层得到木笼子（Wooden Cage），与鹦鹉对话把它关入笼子，出去太空后对章鱼使用鱼叉攻击它。波利被冻僵，得到人机交互界面。到甲板下层的系统面板上使用交互界面修好操纵系统。


在甲虫身上使用控心术


在控制面板上对4个按钮进行设置


走到右边的电子称上读出体重数据


站到右边的传送台上，对控制台使用操纵术打开开关即被成功传送

那边黑梨号和地球的命运被稀里糊涂地交到了酒鬼狼的手中，这边西蒙被外星人带到一个小房间内，他们强迫他坐在椅子上，西蒙突然发现椅子上方有个奇怪的装置一下子就套到了自己头上——“天哪！外星人要吸我的脑髓了！我死定了！你们竟然让我死得这么难看，太过分了！”

这帮外星人也不停地在他身边说些奇怪的语言，并且对着他举起了手中的武器：“呃哪呀吱吱……好了么？我说，他怎么这种表情？这样照片的效果就很差了！”

嗯？西蒙发现自己突然可以听懂他们的语言了！

“你们要杀要剐就痛快点！”

“西蒙先生，终于给您装好翻译软件了，现在我们可以交流了，欢迎您来到我们的母船阿里巴号！请您笑一笑，让我们拍个纪念照片。这是我们最近刚开始使用的新相机，脸部对焦效果很好的哦！”说着，3个外星人举着手中的“武器”对着西蒙发出一阵劈里啪啦的声音，敢情这武器是照相机？！

这3个热情的外星人拍完照就开始给西蒙介绍他们的飞船，他们自称是旅游公司的员工，在宇宙间游历各个星球，有合适的星球就派出拍摄队，多方面多层次记录各星球的风景以及星球上人们的生活状况，并且将各种录像和相片资料编制成系列书籍《超长奇幻之旅》在全宇宙发行，阅读书的人们可以从他们公司

定制赴各个星球的旅行计划。这本书最近十分畅销，因为被他们游历过的星球，无一不是遭受事故元气大伤并逐渐走上衰败的道路……

“我看，问题就出在你们的相机上，只要是你们拍过的东西都倒了霉！你们闯入我家拍拍照，我家的天花板就塌了！你们冲进皮奇博士的实验室拍拍照，就让他触电死了！你们跑人家星球逛逛人家就衰败了，这就是鼹鼠们认为你们在发射的厄运波！你们说这只是相机，但是这鬼东西给宇宙间其他人们带来了混乱和伤害！”

“呃……我们只是想拍照而已……真的！什么厄运波，和我们可没关系！”

“哎，你们这都什么相机啊！你们得赶快停止旅行，要是不信，我叫鼹鼠那帮家伙来给你们上上课！”西蒙掏出对讲机，那头的鼹鼠们却给了他另一个坏消息——他们利用西蒙潜入外星人的飞船，目的是为了找到准确的太空坐标，直接向外星人母船“死亡之眼”发射导弹，一举摧毁这些“敌人”！而他们口中的敌人，其实是一帮根本没有武器也不想攻击的白痴外星旅游者！

西蒙一下子懵了，他们打仗不要紧，问题是鼹鼠的导弹马上要飞过来了，自己在太空中根本无处可逃啊！能不能发挥自己的嘴皮子功力，调停这场鼹鼠和ET的战争，这真是他魔法师生涯中的新挑战呀！


外星人使用奇怪的机器，让西蒙立刻学会了一门“外语”


三个热情的外星人拍完照就开始给西蒙介绍他们的实际情况

流程12

1.在对话中选择正确选项就能谈判成功。在第一段对话中分别选择第1、1、1选项，对话完毕沃尔登博士出现。

2.在第2段对话中分别选择第2、1、1选项，对话完毕小红帽出现。

3.在第3段对话中分别选择第4、3、4选项，酒鬼狼出现，谈判成功。


原来鼹鼠人是要让西蒙当肉靶，用来确定攻击外星飞船的位置坐标



西蒙使出浑身解数，劝说固执的鼹鼠，解释外星人不是敌人，还得劝说白痴的外星人停止使用他们害人的照相机。同时，“临危受命”的酒鬼狼船长在误打误撞关闭了外星人飞船的主电脑后，无比英勇地闯入控制舱要解救西蒙。埃里克斯呢，被外星人抓上飞船拍写真，正在做美容呢，听到西蒙的声音也跑了出来，发现自己的魔法师男友忙着聊天，一点都不像个该解救她的英雄……得了，游戏中的主角们全集合，乱成了一锅粥。当鼹鼠和外星人好不容易答应偃旗息鼓的时候，西蒙早已累得口干舌燥、眼冒金星，然后一下子晕倒在地……瞧瞧，这最酷的职业，果然是不好干呀！

当然，各位看官要是还想知道魔法世界的后续动态，这儿可以先透露一点：酒鬼狼出了张畅销唱片，拿着赚的钱喝了3个月的朗姆酒，终于再次身无分文。斯旺普林在继续学习厨艺，估计他这辈子是无法毕业了。小红帽进入大学研究女权主义理论并开始出版畅销书。皮奇博士亲眼目睹黑梨号的发射无比激动，他用两周的时间接着造了一艘黑梨2号飞船，并坐着它在太空中失踪了。那两个鼹鼠特工则投身演艺界，目前电影《黑衣鼹鼠》第四部已经杀青……欲知详情，敬请参考魔法师西蒙的最新自传《王牌魔法师》。P

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

《刺客信条——兄弟会》支线任务大全

■辽宁 枫红一刀流

极品 总评 9.0

制作	Ubisoft
发行	Ubisoft
类型	动作冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	9.5
上手精通 Difficulty	9.0
画面 Graphics	9.5
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	8.0
剧情 Story	9.0

为什么要玩这款游戏

本作剧情延续《刺客信条2》，描述艾吉奥在罗马对抗教皇罗德里哥和西泽尔所代表的波奇亚家族，他联合盗贼、佣兵和姬女公会组成刺客联盟，为推翻独裁统治而四处奔波。本作在经济系统和经营方面比前作规模更为庞大，同时还加入了养成和协作成分，玩家可招募刺客新兵，指派他们到各地执行任务，积累经验，提升等级，并在战斗中召唤这些刺客部下参加战斗。除了拥有曲折生动的主线剧情外，游戏的支线任务也同样出色——有各大公会的挑战任务和支线任务、达·芬奇的战争机器任务、圣殿骑士特务任务、罗穆卢斯信徒的古墓探索任务等，这些任务的容量和主线相当，非常值得探究尝试。

●离开虚拟机（Leaving the Animus）

在记忆序列2～9的任何时间，在暂停菜单里选择离开虚拟机回到现代的蒙泰利吉欧尼城，在临时避难所和伙伴们交谈，也可以浏览电脑里的电子邮件，还可以到外面的城市废墟里收集5件文物，分别是：艾吉奥的腰带、玛丽亚的羽毛箱子、梅第奇家族的披肩、马里奥的剑和克劳迪娅的记事本，它们会被当作纪念品摆放在避难所电脑桌边的架子上。



在虚拟训练中熟练各种技能的运用

●虚拟训练(Virtual Training)

在游戏的任何时候都能从暂停菜单进入虚拟训练，训练分为自由奔跑（Free Run）、隐秘暗杀（Stealth Assassinations）、收集（Locate）、战斗（Combat）4种类别，每类下面有很多挑战项目，系统根据完成的时间、杀敌数或分数，奖励给铜、银或金牌。所有项目至少拿到铜牌，可得到一身紧身夜行衣。

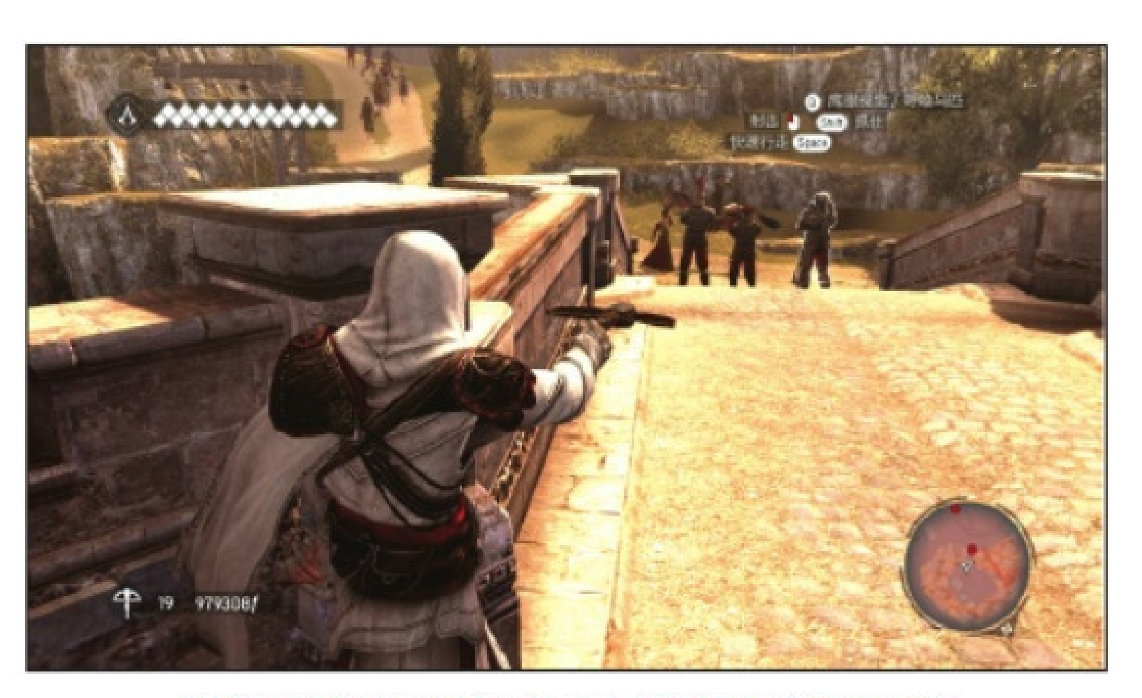
●竞技场的战斗（Fight Ring）

在记忆序列3重建佣兵营地之后，可以参加地下竞技场的决斗来赚取奖金，熟练掌握战斗技巧的话，是早期赚取资金

的简单途径，将赌注下到最大的时候，平均每分钟大致能赚到650元。在决斗时快速攻击同一目标，或者用脚踢来破掉对方的攻防，同时观察附近对手头顶的标记，高亮频闪的时候意味着将要出击，适时的用反击来一击毙命，这点在实战中很管用。

●公会挑战任务（Guild Challenges）

四大公会的挑战随着重建解锁，调查公会的黑板了解各种需要完成的条件，调查虚拟机的DNA链条也能看到挑战项目和内容。



在没有被发现的情况下用弓弩射杀站岗的守卫

1.佣兵公会（Mercenaries Guild）的挑战任务

在记忆序列3重建佣兵营地后解锁，完成以下条件可获得巴托洛缪的斧头，外形好看，属性一般。

派佣兵攻击守卫：看到佣兵上前招募，接近守卫锁定后派佣兵上前战斗。

把守卫扔到支架上杀掉：木架在城市街道有很多，在附近等守卫走过来，抓起扔上去。

杀长矛兵：如果找不到长矛兵，可以刷暗杀任务（Turning The Tables）。

杀教皇士兵：同上，也可刷暗杀任务完成。

在马背上杀死守卫：装备长剑冲到守卫身边斩杀，或用弓弩射杀。

当守卫骑马时使用空中刺杀：在屋顶等骑马的守卫过来，锁定跃下刺杀；或骑马跟随同样乘马的守卫，在一定距离下暗杀。

双杀：跟达·芬奇买下双袖剑，寻找有两名守卫站在一起的地方，从背后或屋顶施展偷袭。

抢夺对方武器来杀死他：在徒手状态下锁定目标并格挡反击，会自动夺下对手的武器。一般情况下，长枪和短刀比较好夺，并且敌人在损血情况下成功率较高。

在10秒内完成杀死5名守卫：不难，找守卫多的地方，先施展双杀，再利用反击杀几个。

完成5连杀：想完成这一条需要有很多的敌人，找适合的任务刷，例如“佛利的守护者”（Guardian of Forli）。

2.姬女公会（Courtesans Guild）的挑战任务

在记忆序列3中重建“玫瑰花开”后解锁，完成以下条件可获得玛丽亚的匕首。

派姬女分散开守卫的注意力：操作方法同指挥佣兵杀守卫。

被守卫发现后，利用人群或隐蔽点摆脱追踪：故意杀守卫然后逃跑，利用水井、亭子、长椅或人群来摆脱守卫的通缉。

在没有被发现的情况下用弓弩射杀站岗的守卫：必须要杀那种站着不动的士兵，移动巡逻的不算。如果所有哨塔都烧掉了，可以刷记忆序列3的第2个任务“进退两难”（Between a Rock and a Hard Place），杀掉守卫队长后，烧塔楼的时候由后面爬到湖中央的小岛，望到桥头有几名不动的守卫，站到桥栏上用弓弩射杀一名守卫，然后立刻悬吊在桥栏外躲避余下守卫的搜索，等他们就位再杀下一个。或者刷记忆序列6的任务“法国人之吻”（French Kiss），在法军哨站里有许多这样不动的士兵。



将刺客训练成职业刺客

将骑马的守卫拉下来：在骑马守卫经过时按Shift将他拉下，不要杀害他。

将尸体藏到水井或干草堆里：走到尸体前按Shift来搬起它。

让守卫中毒：将武器装备成毒剑，接近敌人时轻轻一刺。

使用烟雾弹后杀死守卫：走到守卫中间扔枚烟雾弹，再换回袖剑逐个刺杀。

从背后刺杀守卫：打主线很容易完成。

和守卫交会时暗杀：躲到干草堆里或长椅上，等守卫路过的时候刺杀。

3.盗贼公会（Thieves Guild）的挑战任务

在记忆序列3中改建酒馆后解锁，完成以下条件可获得“狐狸”的长剑。

指派盗贼引开守卫：盗贼一般都在屋顶行动，雇佣他们后锁定守卫，然后派他们上前制造骚乱引开守卫。

在未被打断的情况下疾奔300米：到城外空旷的地方试试。

从马背跳到横梁上：完成这个动作需有一定的惯性，马匹要保持在快速奔跑状态下，经过横梁下面的时候按空格键跳离马背悠荡到横梁上面，如果仅攀住横梁不算成功。

完成信仰之跃：找个屋顶往下面的干草堆反复跳。

从25米的高度完成一次跳水：从高处往水里跳，在跳的过程中会看到屏幕右上角出现“跳水”（Dive）的字样，按空格完成跳水动作，否则只是落水。台伯岛的基地屋顶就有25米的高度。

偷窃250元金钱：尾随身后按空格实施偷窃。

使用滑翔伞累计滑翔500米：在完成达·芬奇的摧毁兵器任务后，会得到滑翔伞图纸，

前往服装店购买它，然后跑到高处往下面跳跃滑翔。

使用远程武器杀守卫：容易完成，用弓弩、飞刀都可以。

从横梁上向守卫发动空中刺杀：蹲在横梁上，等下面有守卫经过，锁定目标跳下刺杀。

4.刺客公会（Assassins Guild）的挑战任务

在记忆序列4中解锁，完成以下条件获得阿泰尔之剑。

在战斗中召唤刺客部下协助战斗。

使用箭雨清敌：在得到3个刺客信标后，在战斗中长按T键发动箭雨，瞬间清掉范围内的敌兵。

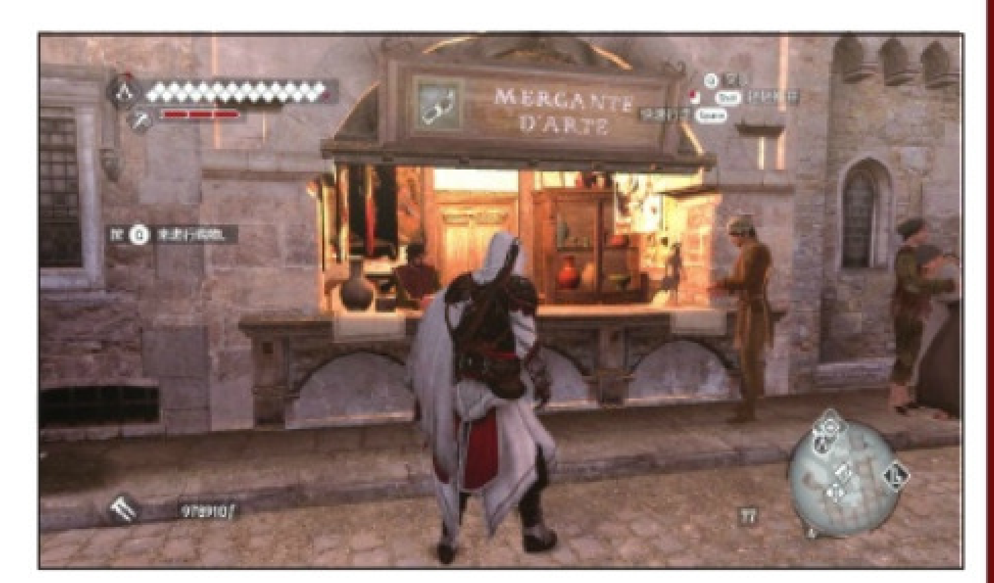
召唤刺客部下暗杀目标：在不被发现的情况下，派刺客成功暗杀目标。

在主线任务中召唤刺客部下。

将刺客训练成职业刺客：将招募来的刺客派去做契约任务升到9级，满3500经验值，此时回台伯岛基地会触发转职成职业刺客的剧情。

●商店任务（Shop Quests）

在台伯岛的商店能接受特殊的商店任务，交给老板需要的东西能解锁道具，比如铁匠铺能解锁长剑和护甲，医生那里能解锁特效毒药，艺术品商店能解锁藏宝图，裁缝铺能解锁大箭袋等。商店所需要的道具可以通过扒窃获得，从波奇亚送信人身上，或是从狼人和强盗身上搜取，只是他们掉落东西的几率很低，在城市中的宝箱和秘密地点也能获得。



重建经营商铺能带来经济收益，还影响到游戏的完成度

●重建罗马（Rebuilding Rome）

罗马有12座哨塔，每烧掉一座哨塔便解锁一片区域，艾吉奥能在这片区域投资重建商铺，它和《刺客信条2》里经营蒙泰利吉欧尼城相似，影响到游戏的完成度。投资的商铺每20分钟会结算一次营业利润并自动存进银行，银行的存款有上限，超出部分忽略不计，不妨经常去银行提款以减少损失。艾吉奥可花费金钱购置各种装备，并扩大在商铺的投资。经营商铺的好处是，开放铁匠铺、裁缝铺、医生和艺术品商店，同时剔除了该区域的波奇亚势力，能减少任务进行中遇到的干扰和阻碍。

●罗穆卢斯信徒巢穴

在记忆序列3的任务“尼禄的大厅”（The Hall of Nero）之后，地图上会陆续开放5座罗穆卢斯信徒的巢穴地点，每处地方都能拿到密码卷轴和钥匙。集齐卷轴后便可破解狼人组织的信件，里面写的是罗德里哥和西泽尔要求狼人协助清除阿萨辛的事情，此时可以前去地图有金银狼头标识的地方拿布鲁图盔甲套装和武器。

1.与死亡共舞的狼（Woflves Among the Dead）

完全同步：8分钟完成。

大地图的西南，在切斯提亚金字塔的西边，城墙下方找到巢穴入口。进到古墓开始是简单的攀跳，到各间墓室搜刮下宝箱。来到圆井处沿对面的边沿往下爬，落身壁室转身跳横杆荡到对面甬道。前面仍是一片墓穴迷宫，从木板的铁环处起跳，一路跳到上层甬道。进到一座宏伟的大厅，有两名狼人在忙碌着什么，看到艾吉奥到来便割断绳索仓皇逃走。由大厅中的柱子起跳，沿大厅的壁沿逆时针攀跳，利用右侧两根石柱跳到中央的石亭上，再从左侧的石柱跳到第2座亭顶，沿石碑攀爬到顶部，纵身跳到对面的通道。来到一间大厅废墟，正中有一根粗大的雕刻石柱，解决掉围来到几名狼人，然后利用周围的平台往石柱上跳，逐层攀援，最后进入上方的甬道。进到藏宝室从箱里拿到卷轴和钥匙。


利用空中的吊灯支架跳跃到大厅对面

2.向狼群投掷（Thrown to The Wolves）

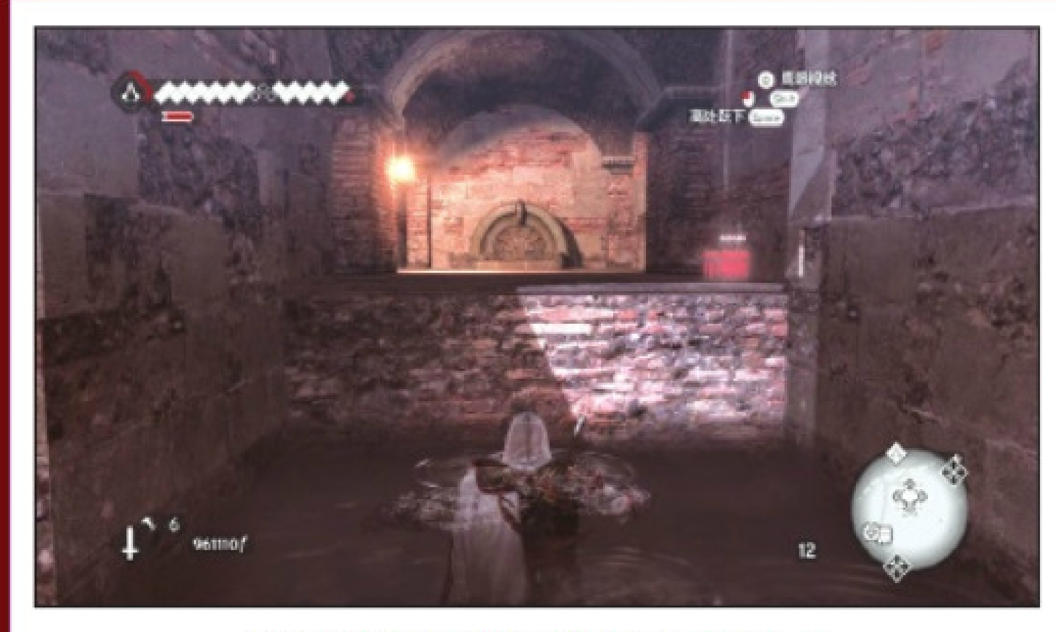
完全同步：不损失3格以上的生命。

在开始利用横梁往高处跳，扳动墙上的机关开栅门。在走廊的椅子上背坐一个人，调查的时候那人握匕首突刺，更多的狼人冲了出来，将他们解决后一名黑袍人逃走，艾吉奥于是尾随追逐，追到大厅有很多戴面具的黑袍人在参加圣年演出。来到楼上用鹰眼调查那群跳舞的人，发现黑袍人骑马奔逃，艾吉奥往前跳上马背继续追赶，杀掉末端的一群狼人，那黑袍人已经没了踪影。沿墙壁攀爬上去，前面是一道深井，纵身跳到底部的草堆里。穿行石洞找到藏宝室，从箱里拿到卷轴和钥匙。

3.第六天（The Sixth Day）

完全同步：不损失1格以上的生命。

在罗马东南区域的拉特兰宫附近，在一座封闭的庭院里，需要从屋顶跳进去。这里是昔日教皇居住的地方，如今已破败不堪。穿过餐厅到走廊，利用横梁越过地面的坑洞，从墙壁背跳到空中木梁上，沿破损的走廊前行，最后到达餐厅上方的阳台，利用空中的几座吊灯跳到对面的阳台。来到下座大厅，由右壁的雕像往上攀爬，往前跳跃抓吊灯荡到柱子上（按Shift键攀住），再跳墙上的旗杆，落身到栅栏里边。由墙边攀到上层，前面的地板塌落，利用木梁和架子攀到对面，背跳到身后的木架


修好水渠才能游到这座古墓的入口

上，往左跳上墙壁的砖沿，攀爬到上方的阶梯，抓吊灯荡过去。又是一座大厅，跑过去调查那道大栅门，左侧起重机的沙袋会高亮，用弓弩或飞刀射落它，有间壁室的门会打开。进入壁室沿墙壁爬到上层阳台，射落另一只沙袋，大厅的一个吊灯落下一截。由阳台的围墙攀爬到柱子上，沿着这条路线一路跳到大厅另一侧的木梁上，沿着木梁跳到窗户上，纵身往左跳到平台上，用弓弩或飞刀射落沙袋，坠落的吊灯将那只巨大的铁十字架砸倒，由破开的栅门进到藏宝室，从箱里拿卷轴和钥匙。

4.乌合之首（Leader of The Pack）

在记忆序列7中解锁，地点位于维明内尔山地道口和戴克里先浴场附近，先找建筑师将附近的两段水渠修好，水注入地下渠道后游到古墓的入口。在水道遭遇狼人首领，看到艾吉奥的到来夺路而逃，清除沿途的喽啰追赶过去。在一座污秽的大厅，从一根断柱上走绳索跳到上方的通道，再沿墙壁顺时针攀过去。沿水道一路追逐，清掉两批狼人喽啰，再把那名首领刺杀，从水道的左边木桶起跳，沿墙壁右移，扳机关开栅门进到藏宝室，从箱子里拿到卷轴和钥匙。

5.一头披着羊皮的狼（A Wolf in Sheep’s Clothing）

完全同步：8分钟内完成。

在记忆序列8中解锁，地点在梵蒂冈区域的圣彼得大教堂的门口台阶右侧。进去后穿过屋子上楼梯，在大厅看到一些僧人刚作完仪式，混进人群往外面走，进入鹰眼模式锁定红衣主教，切换人群跟踪他。这名红衣主教最后走到旁边的走廊里和狼人碰面，从狼人首领手里接过一把钥匙离开。进入栅门被主教察觉，他飞快地跑到一间屋子里去用升降机逃离。这时可利用空中吊灯直接荡到横梁上，如果掉下来就从书柜攀上去，抓墙沿往左侧移动，利用空中吊台跳绳索到达屋顶。此时外面下起倾盆大雨，望着主教的身影继续追逐，接下来的路线难度不大，沿着空中的横梁和吊台穿屋进户。在一条雨巷里艾吉奥不慎跌落下来，迅速攀墙背跳到右侧的平台上，利用空中通道继续追赶。往前用吊灯绕过障碍，主教破坏了前行的栈桥，从左边的柱子跳过去。追到阁楼动手杀死主教，搜尸拿到钥匙。纵身跃入井中，游过去用钥匙开门进到藏宝室，从箱子里拿到卷轴和钥匙。

●战争机器任务（War Machines）

在完成记忆序列4的任务“超级兵器”（Outgunned）后解锁此系列任务，在地图上用L表示。和主线任务一样，每件战争机器的位置都需要完成“作战计划”，杀掉圣殿武士监工夺取地图来确定。在完成所有战争机器任务后会见到达·芬奇，解锁降落伞。前往裁缝铺购买降落伞，此后在下坠过程中点击鼠标左键可用降落伞缓缓飘降。

1.海军大炮（Loose Cannon）

完全同步：打开3扇门中的一扇。

任务触发地点位于罗马西部的城门处。波奇亚家族根据达·芬奇的设计制造了一个致命的海军战争机器。在开始跳到水里，沿着左边游过去，听守卫说只有爱德华多（Eduardo）才可以接近发明物。暗杀岸上的2名守卫，游到岸边和工人爱德华多交谈，他答应加入阿萨辛组织的行动，然后驾驶一条小船前往波奇亚的秘密基地。跟随小船游进隧道，守卫打开第一道栅门，等小船进去后迅速刺杀岸边守卫，利用矮墙攀跳到空中横梁上，沿着它穿过第一道栅门尾随小船。在下面的岸边有几名守卫，用弓弩料理他们。进到第3道栅门后空中没有横梁掩藏，高空刺杀岸上的重甲兵，然后游泳尾随，注意在守卫面对时按空格潜水。前面有几道闸门，可跟随小船一起进去，也可从旁边的栈桥杀守卫进去。最后找到船坞的位置，游到岸边拉机关开门。进入基地爬右边梯子到横梁，高空跳跃双杀前面的守卫。清完守卫用机关开门触发动画，此时冲进去清掉船坞里的所有敌兵，爬上去销毁墙上的设计图。跑到右边转动机关升起货物，然后攀跳到上层平台转另一道机关，放水淹没船坞。驾船出去，用小船上的大炮轰击大船上的桅帆致其沉没，摧毁4艘大船完成任务。


用小船上的海军大炮轰击大船上的船帆

2.飞行器2.0（Flying Machine 2.0）


完全同步：使用烟雾弹使监工昏迷；使用飞行器时不要被射到。

任务触发点在罗马的南部，达·芬奇制作的飞行器上设置了轻炮，成为一种致命的航空武器。首先攀到墙头确定刺杀目标，朝地上扔枚烟雾弹，然后锁定目标换袖剑刺杀监工。赶到武器地点，用鹰眼视觉搜索平民中的建筑师，跟随他走到屋后僻静处，用拳头殴打他一顿，他供出设计图纸在家里。攀到前面屋顶跳到围墙处，避开屋顶守卫的视线落身地面，溜进木屋销毁设计图。混进人群经过一道大门来到城堡外面，跑到城门左侧的围墙外，站在木桶上跑墙右跳木梁，攀到城墙暗杀2名守卫，攀到塔楼暗杀上面的守卫，然后纵身跳到相邻的塔楼木台上，用吊灯荡到另一边，高空刺杀下面的守卫。进到塔楼内部，攀爬到顶部平台遇到4名守卫，启动机关将他们坠下去。

攀爬塔顶发现附近有4座制造工厂，于是驾驶飞行器前去摧毁它们。飞行器的续航能力靠火力支持，因此在飞行途中用炮火点燃下面的岗楼，经过火堆的时候会飞到高处。每座工厂需要轰击2次才能完全摧毁，因此不必追求一次成功，炸一次飞往下一地点，并及时经过火堆补充续航能力。这时有货车试图冲向对面的城堡，先不急轰炸它，等它行驶到地图中央再轰，随后在对面城堡外出现另一辆货车，这时距离它不算远，在跑进城堡前轰毁它。接着同时出现2辆货车，轰毁它们之后还要杀一名骑快马的信使。


驾驶飞行器轰炸地面上的4座制造工厂

3.车轮上的地狱（Hell on Wheels）

完全同步：用手枪杀死监工；在坦克中不被伤到。

本任务在大地图东北的平原地带触发，前往教堂附近找到巡逻的监工，尾随锁定用手枪处决。赶到战争机器的地点，看到坦克工程师被一名守卫保护着，现在要谨慎的尾随，利用道边的干草堆掩护身形或从屋后绕过去。工程师进入城堡，这时迅速往城门右侧跑，利用墙上的横梁跳进城堡内部，等工程师独自走到僻静处，冲过去修理他一顿，得知坦克需要3个人才能使用，城堡里关押的2名俘虏或能派上用场。利用屋顶跳到角落的棚屋，销毁墙上的设计图。接下来解救佣兵，暗杀掉屋顶的守卫，躲到院落的井里，暗杀过来的长矛兵。救出佣兵后，跟随他们前往地道入口，途中遭遇两伙守卫的阻击。钻出地道后，前面是2道栅门，艾吉奥要先爬进去启动墙上机关为佣兵打开通路，再为他们开启一座吊桥，3人一道进到碟形坦克中去，然后沿着山谷行驶，清掉沿途的敌兵以及13座防御火炮，接着摧毁一辆同样的坦克车，离开山谷。进入城堡内部，摧毁四周的建筑设施，同时应付出现的坦克车。最后离开坦克，跑到城墙操作大炮将这最后一辆坦克摧毁。

●暗杀任务（Assassination Missions）

在记忆序列3、5、8到佣兵营地找潘塔西丽亚谈话可解锁暗杀任务，每次解锁4个任务。每个任务要到鸽笼处接，在地图上以镖靶表示。

1.三人行（...and Three's A Crowd）

完全同步：2分钟内杀掉3个目标。

远程攻击能够节省奔跑的时间，身上带满投射性武器的弹药，攀到屋顶杀掉3名守卫。

2.农奴的领地（Serf's Turf）

完全同步：用袖剑暗3名士兵。

赶到指定地点，攀到屋顶锁定骑马的敌人施展空中刺杀，纵马追赶余下的敌人，接近时施展马背跳跃刺杀。

3.一箭双雕（Two's Company）

完全同步：用袖剑解决2个目标。

简单，分别到两个地方用袖剑刺杀目标。

4.战术修正（Tactical Correction）

完全同步：2分钟内完成。

先找匹马骑上，赶到地点看到有5名士兵，靠过去锁定马背上的目标，用袖剑施展马背上的跳跃刺杀，余下的挥剑斩杀。

5.红色信件之日（Red Letter Day）

完全同步：在1分钟内杀掉2名目标。

在任务开始迅速往信使所在的广场跑，按住T键消耗3格刺客信标召唤箭雨清场。

6.坏消息的信使（Bearers of Bad News）

完全同步：不要让目标召唤增援。

任务是要刺杀6名装甲兵，在他们的身边有另外2名轻装士兵，一旦触发战斗，他们会逃走呼叫增援，因此在开始要迅速刺杀那2名轻装兵，再清除其余。

到佣兵营地找潘塔西丽亚谈话可解锁暗杀任务

7.罗马的商人（The Merchant of Rome）

完全同步：使用刺客部下分散敌人的注意力。

那名商人受罗马士兵的保护，趁他走到士兵身后的时候，指派刺客部下杀掉士兵，然后掏出身上的飞刀或弓弩射杀未来得及逃跑的商人。

8.这三个朋友（The Three Amici）

完全同步：用袖剑杀死所有目标。

要前往3个地点刺杀3种不同类型的士兵，体态轻盈的难度稍大，而重甲兵和长矛兵可以悄悄逼近背刺。

9.扭转局面（Turning The Tables）

完全同步：杀死至少一名重装兵、一名搜索者和一名教皇守卫，并且用他们自己手持的武器。

将武器切至徒手状态，在敌人进攻的时候格挡夺取武器，按Q键使用嘲讽能增加成功的几率。

10.毕业典礼（Graduation）

完全同步：不损失超过1格的生命值。

前往梵蒂冈区域接任

务，要刺杀的4名教皇卫兵在圣天使堡的东侧院落，需要由西侧院子的围墙和塔楼攀爬过去。在围墙上用弓弩将下面练习的卫兵射杀，敌人赶来增援就召唤箭雨清场。

11.红衣主教的原罪（Cardinal Sin）

完全同步：只杀红衣主教。

由屋顶逼近目标所在的广场，进入鹰眼视觉模式来确定目标，他就站在离传令官不远的地方。不久他开始走动，在他逃出射程之外前用弓弩射杀。



召唤箭雨清除桥上的成群敌兵

12.残忍无情（Brutes and Brutality）

完全同步：15秒内杀死所有目标。

简单的任务，确定至少有3个刺客信标，逼近目标后按T键召唤箭雨清场。

●娼女公会任务（Courtesan Missions）

在记忆序列3、5、6到“玫瑰花开”找母亲玛丽亚谈话解锁娼女公会任务，总共有10个，在地图上以花朵表示。

1.即将到来的黎明（The Morning After）

完全同步：在400秒内完成。

和娼女对话后跟随她走，她会指认3名给她下药的人，确定附近没有巡逻的守卫，用拳头教训他们一顿。

2.本性难移（Old Habits Die Hard）

完全同步：在隐蔽处刺杀目标。

前往指定地点用鹰眼模式找到娼女朱雷塔（Giuletta），悄悄尾随，在她回身张望的时候及时躲到墙后。看到她和一男子会面，躲到他身后的井里出手暗杀，然后找朱雷塔谈话，将她从“玫瑰花开”驱逐。

3.争论所有权（Property Dispute）

完全同步：在桑迪诺将娼女打死前阻止他。

这个桑迪诺（Santino）是“玫瑰花开”前主人的弟弟，现在想拿回所有权。前往指定地点，看到他正在殴打娼女，挥拳将他击倒，再将他扔到万神殿广场的喷泉那里当众羞辱。

4.玩忽职守（Malpractice）

完全同步：不杀医生。

本任务要给中毒的娼女偷解药，2分半的时间限制非常紧迫，艾吉奥要先赶到托马索（Tommaso）医生那里扒窃到解药，在时返回公会外面交出解药，建议来回骑马节省时间。

5.惊慌逃窜（Running Scared）

完全同步：只杀大使。

先去找之前的叛徒朱雷塔，她会惊慌逃跑，并呼叫沿途的守卫队帮忙，扔烟雾弹摆脱他们。找到她的情人杀掉他，然后将朱雷塔逐出罗马。

6.关门打狗（Closing in）

完全同步：用袖剑刺杀目标。

跟随娼女到广场找到使节，再跟随使节前往集会地点，最后来到奥古斯都大帝的陵墓。从外围跳进去，绕到背后用袖剑刺杀他，同时也解救出被胁迫的娼女。

7.活色生香的诱饵（Live Bait）

完全同步：用抓住平台边缘的方式暗杀目标。

跟随娼女去行刺3名大使。第一个站在屋顶，攀爬到围栏边缘将他扔下去；第二个会被娼女引到附近的院子里，跟进去刺杀；第3名在长椅附近，坐在长椅上等他经过动手。

8.伪造笔迹（Ghostwriting）

完全同步：2分20秒完成。

本任务是要从信使身上扒窃到信件，返回交给娼女取到伪造的信件，再回去将信件放回到信使身上。在开始召唤马匹，骑马直奔信使的方向，到悬崖边离马跳下去，这样能节省不少时间。

9.制造麻烦的人（Troublemakers）

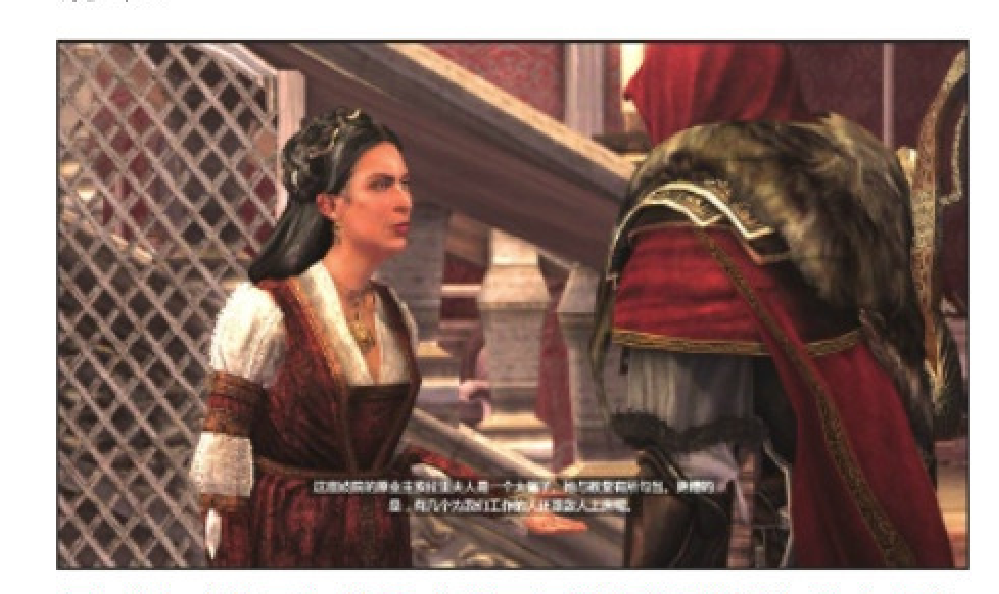
完全同步：在雇佣兵多于半血的条件下完成。

任务是要解救两名被俘虏的佣兵，他们被两队罗马士兵看守着。先到附近的派系建筑招募一队佣兵，赶到地点召唤刺客用箭雨清场，随后敌人出现增援部队，指挥手上的佣兵攻击他们，艾吉奥全力砍翻骑兵，否则他会冲来撞去对佣兵造成极大损伤。

10.肮脏的政治（Bad Politics）

完全同步：60秒内杀死所有目标。

跟随娼女前往集会地点，先四处跑动一下，等所有敌人都聚集了，召唤刺客的箭雨清场。



到“玫瑰花开”找母亲玛丽亚谈话解锁娼女公会任务



坐在椅子上等大使经过时出手

●盗贼公会任务（Thief Missions）

在记忆序列3、6、7前往盗贼公会调查如木桶，凳子等闪亮的物件会见到“狐狸”博尔佩，从而解锁新的任务。

1.利益冲突（A Clash of Interests）

完全同步：盗贼一个都不能被击倒。

盗贼和百眼帮的人发生冲突，武器切换成拳头来制服对手。反击能快速制服对手，五连击也能打倒，对那些不断闪躲攻击的家伙，用拳和脚组合出击。

2.极速狂奔（Up to Speed）

完全同步：60秒内完成。

这是盗贼任务里的3个竞赛任务之一，难度是最简单的。

3.迷失的小家伙（Lost Pup）

完全同步：2分钟内救出奥尔多。

接任务后骑马朝指定地点跑去，在院子前雇佣一群佣兵，指派他们去收拾门口的两名重甲兵。绕到左边屋后，有队守卫准备处决那名小偷，只有几秒的救援时间，换火枪射击转移他们的注意力，或者直接召唤箭雨清场。

4.瞄准奖金（Eye on The Prize）

完全同步：偷窃宝箱时不被发现。

宝箱放在看护严密的院子里，先攀爬到屋顶，耐心地用弓弩清除掉3名守卫，然后观察院子里有两名往复巡逻的守卫，等他们离开宝箱会有1分钟左右的时间，爬下去搜刮箱子，然后爬回屋顶逃离现场。

5.阶级冲突（Class Warfare）

完全同步：用火枪清除所有匪徒。



在酒馆里找“狐狸”博尔佩解锁盗贼公会任务

本任务是要杀掉屋顶上的3名匪徒，用鹰眼视觉鉴别的时候他们会逃跑，因此先在绿色区域外面攀到屋顶用肉眼来判断他们位置，悄悄摸到他们的身后，趁其未来得及逃走的时候用火枪射杀。

6.人老心不老（Young at Heart）

完全同步：在60秒内完成。

仍是奔跑竞赛，难度较大，需要多次失败来熟悉最适宜的奔跑路径。沿途有很多敌人尤其是弓箭手的干扰，为达成完全同步，适时用刺客部下的箭雨清敌。

7.指责（Pointing Fingers）

完全同步：保持潜行状态。

首先要杀掉贾尔瓦诺（Galvano），攀到屋顶找到他的位置，派刺客或亲自动手暗杀他，搜索尸体拿证物，然后将尸体抛到街道上。到街道寻找文森佐的位置，将证物用偷窃技能放到他的身上，不久会看到他被守卫逮捕。

8.为了粉丝（For The Fans）

完全同步：无伤过关。

仍是奔跑竞赛，不过较之前的“人老心不老”而言轻松不少，如果完成达·芬奇的“战争机器”系列任务拿到降落伞，则胜算更大。在开始从高处自由落下打开降落伞缓降，然后从低层往围墙上攀援，最后从高处纵身一跃，完成12个导航点的旅行。

9.大事告吉（A Blanket Finish）

完全同步：用袖剑刺杀百眼帮头目。

骑马赶到指定地点，看到有3名头目在赛马，抄近路接近他们，用袖剑施展马背跳跃刺杀。如果被他们逃走，他们在城区会下马应战。

10.清理门户（Downsizing）

完全同步：用袖剑干掉叛徒。

跟随盗贼赶往地点，首先用袖剑杀死叛徒，然后召唤箭雨清场，再逃离现场恢复匿名状态。

●圣殿骑士特务任务（Templar Agents）

1.投环（The Ringer）

完全同步：只杀掉曼西尼。

骑马前往马戏团的赛马场，冲到曼西尼（Mancini）的身边施展马背跳跃刺杀，然后逃离现场恢复匿名状态。

2.血手（Red-Handed）

完全同步：用袖剑杀死目标。

本任务是为一位平民报杀妻之仇，杀手是一名在仿古浴室工作的女人。前往浴室建筑调查，那女人一旦被鹰眼视觉调查或她看到艾吉奥就会逃跑，因此最好悄悄地爬到她身后的拱门，用袖剑施展空中刺杀。在她逃走时，也可用飞刀或弓弩来射杀。

3.逐出教会（Excommunication）

完全同步：用空中刺杀解决掉里斯托罗。

赶到地点后攀到屋顶，指派刺客部下清掉屋顶的两名守卫，用鹰眼视觉调查下面封闭的院落确定目标，等他经过时跃下刺杀。

4.火线（Firing Line）

完全同步：在45秒内干掉枪手。

追杀的目标是疯狂枪手加斯帕（Gaspar），在开始迅速朝他追赶，躲开守卫，利用湖边建筑上的横杆木梁跳过去，用袖



冲到曼西尼的身边施展马背跳跃刺杀

剑结果他。

5.敌人的支持者（Counter-Propaganda）

完全同步：用袖剑杀死目标。

遭受家暴的夫人说丈夫在替波奇亚家族做宣传员，为了将他从工作室里引出来，前往5处撕毁他张贴的宣传海报，随后他会率领守卫出现，用袖剑处决他。

6.坠地（Down to Earth）

完全同步：用袖剑杀死目标。

一位夫人的丈夫成为了杀手，现在要将他解决掉。兰兹（Lanz）开始呆在墙上，一旦接近他会快速逃跑，追上他用袖剑刺杀。若不在乎完全同步，用弓弩可以很轻松干掉他。


遇到一位被丈夫打得鼻青脸肿的妇人

●克里斯蒂娜任务（Cristina Memories）

本系列任务的解锁和游戏的完成度有关，在DNA菜单能够看到游戏的当前完成度。这些任务再现艾吉奥和克里斯蒂娜之间的情感纠葛，任务没有同步条件。

1.第二次机会（A Second Chance）

时间：1476年的佛罗伦萨

解锁条件：15%完成度

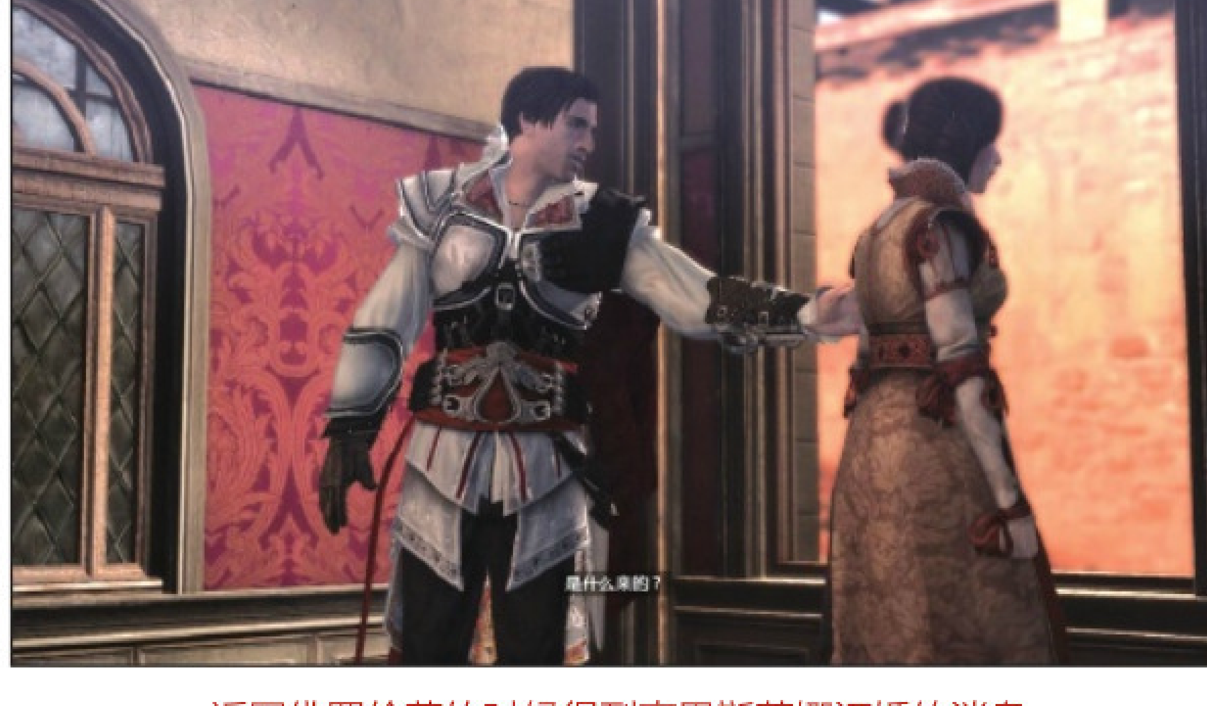
艾吉奥在哥哥的怂恿下终于鼓起了勇气，在佛罗伦萨街头找克里斯蒂娜搭讪，克里斯蒂娜朝他莞尔一笑转身离去，艾吉奥尾随在后面，希望能知道她家的位置。跟到她的家门，遇到前来骚扰的维埃里，艾吉奥一顿拳脚将他赶跑，从而赢得了第二次机会，得到了姑娘的香吻，美妙的初恋从此展开。

2.最后的仪式（Last Rites）

时间：1476年的佛罗伦萨

解锁条件：30%完成度

在父亲和兄弟被绞杀后，艾吉奥和克里斯蒂娜准备将他们好好安葬。赶到刑场发现尸体不见了，教训守卫后得知尸体被抬往河边丢弃了。由于克里斯蒂娜反对屠杀，艾吉奥只能偷走尸体。爬竖梯由屋顶到达另一边的河岸，避开巡逻队将3具尸体偷偷搬运到码头的小船上。将家人的尸体火化后安葬，艾吉奥准备离开佛罗伦萨，将一串项链挂在克里斯蒂娜的脖颈上……


返回佛罗伦萨的时候得到克里斯蒂娜订婚的消息


克里斯蒂娜在临死之际，说自己的心从未离开过艾吉奥

3.最好的人（Best Man）

时间：1478年的佛罗伦萨

解锁条件：45%完成度

两年后，艾吉奥返回佛罗伦萨，见到克里斯蒂娜得知她已订婚，未婚夫曼夫雷多是个赌鬼，现在得把他从债主手里救出来。在1分钟内冲到桥上，将3名打手解决掉，让曼夫雷多好好照顾克里斯蒂娜，到小巷里和曾经的爱人以吻告别。

4.不受欢迎的人（Person Non Grata）

时间：1486年的威尼斯

解锁条件：60%完成度

艾吉奥和达·芬奇商量着参加总督府的聚会，这时得知克里斯蒂娜和丈夫一道赶来威尼斯参加狂欢节。艾吉奥写了一封书信赶往狂欢集会地点，尾随在克里斯蒂娜身后将书信放到她身上。之后在小巷里等候克里斯蒂娜出现，两人热吻起来，克里斯蒂娜忽然感觉他不是曼夫雷多，伸手摘下艾吉奥的面具，质问他为何当初离她而去，说他的第二次机会用完了，从此两人不再相见。

5.爱的失落之阵痛（Love's Labour's Lost）

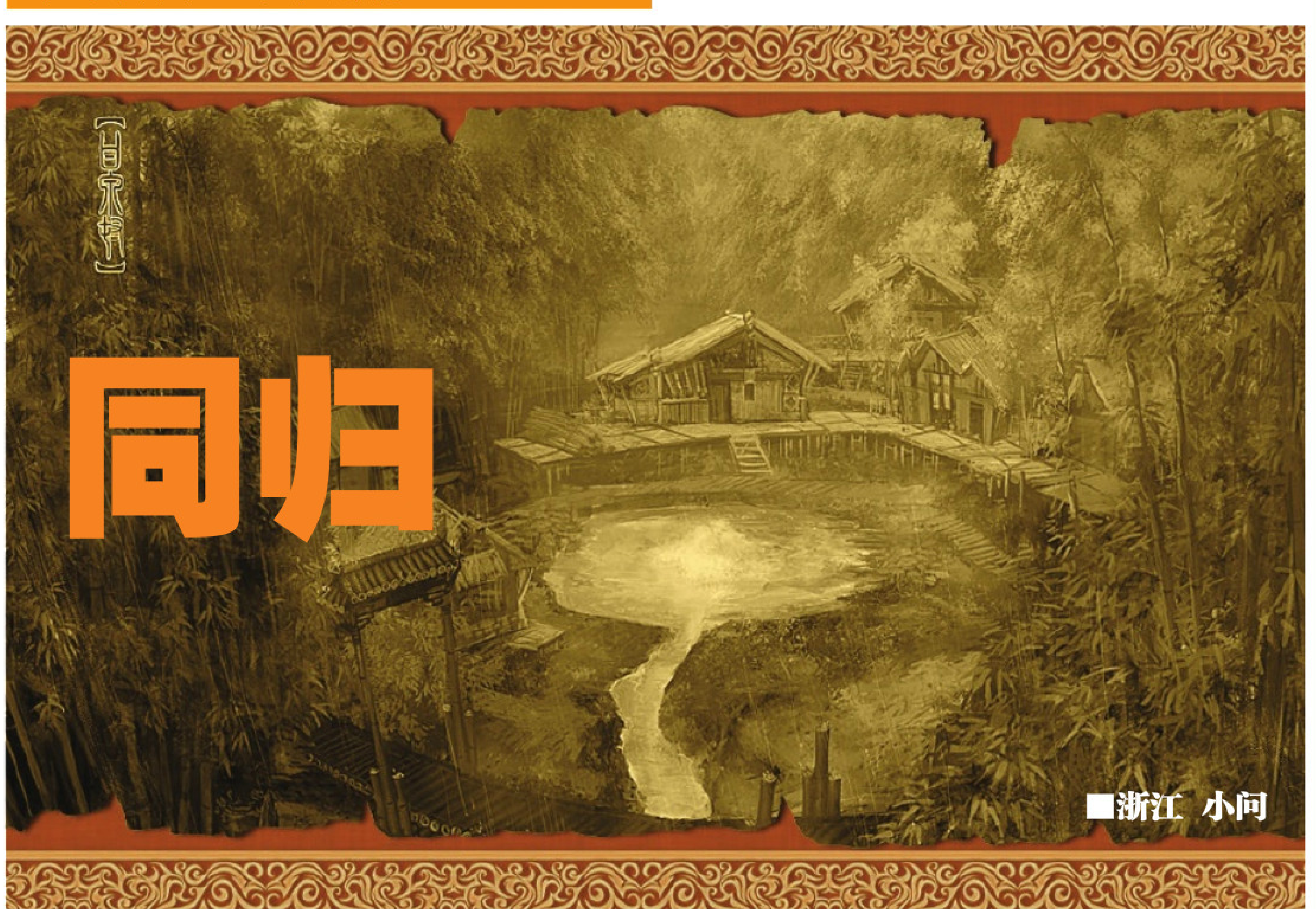
时间：1498年的佛罗伦萨

解锁条件：75%完成度

再回佛罗伦萨的时候，这里被九指黑袍僧人萨沃纳罗拉所统治，曼夫雷多被杀，克里斯蒂娜也被追杀。艾吉奥立刻冲到街上，将追击克里斯蒂娜的几名杀手除掉，但是克里斯蒂娜已经奄奄一息，在临死前说她的心从未离开过艾吉奥，摊开的掌心里是当初送她的那条项链，她用最后的气力说道：“但愿我们……可以有……第二次机会。”

林晓：问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞客，老翅几回寒暑。欢乐趣，离别苦。就中更有痴儿女，君应有语，渺万里层云，千山暮雪，只影为谁去——这首金人元好问的《摸鱼儿》，原本是感慨大雁的殉情，经过金庸的演绎，已经变成经典情诗，引无数痴男怨女流下热泪。好吧，我知道九九艳阳天是多么撩人情怀，五月最适合谈情说爱……下面这篇爱情小说的背景来自游戏《幻想三国志》系列与《古剑奇谭》，送给多情的读者。





同归

■浙江 小问

即使不能携手，也请让我和你并肩而行。

——题记

紫胤虽位列天墉执剑长老之位，一年中却有大半时间在外游历。他向来孤身一人，这次身边却跟了一个红衣如火，风姿绰约的女子。

江都城中如许繁华，都无法掩盖红玉的风采。整条街上无论男女都把目光投在她身上。只有身前那人，从来目不斜视，那么，他恐怕也不知道吧，自己的目光无时无刻不追随着他……只有他在看着她的红玉剑剑身时，冰雪般的眸子底下才会燃起火焰。她不断告诫自己那只是他的爱剑之心，仍然制止不了自己一天天沦陷。她始终认为，没有一个女子可以拒绝一个太上忘情的仙人这样的眼神。

身后红玉的千回百转心思，紫胤是不知道的，他只是径直走向郊外，来到一座破败的庄园前。山庄门口立着一名瘦削女子与一位文弱少年，好一对璧人，一个青云衣一个蓝雯锦，有如画中走出。紫胤向他们走去。

那女子笑道："人生若是有缘，天涯何处不相逢呢。紫胤真人，我们又见面了。"

"相去百年，竟能仍在此相遇。姑娘可安好？"

"我还是带着这孩子到处行医，真人你瞧，这个孩子有没有长高一点？"女子修长的手抚上少年的发。为什么这少年还不长大呢？不知道从什么时候起，她活着的全部意义，就变成等着这孩子长大，等着他，给她一个答案。前途却是一片漆黑，看不到光。那个孩子虽然总是沉默着没有言语，对她却极尽温柔，但正是这样的温柔，让这个女子真正的笑容越来越少。正如那人无法回应她的感情，她亦是不得不辜负他。但是他，却是她此生最最不想、最最不应该辜负的人啊！这样的处境，她早已习惯了，无论内心多么凄楚，脸上却总是带笑，不知是为瞒过谁的眼，还是为了欺骗谁的心。她微笑："真人修为大有精进呢，只是这头发连半根黑的都没了。真人能达到太上忘情的境界，也是好事。"话语里，不知在艳羡些什么。

紫胤转向红玉道："百年前江南出现异状，邪兽肆虐，疾病蔓延，红玉理当听说。妖邪作乱倒在其次，那疫病十分凶猛，我束手无策。幸得这位姑娘出手相助，否则后果不堪设想。"

红玉敛衽为礼，心下甚奇。这青衣女子一身气息

凛冽清冷，修仙时日显然长于紫胤甚久，何以才是半仙之身，修为甚至还比不上他？

直觉告诉她，这是一个有故事的女子，她心里不由地疑惑：是内心埋藏了怎样故事的女子，才会拥有这样一双苍山洱海般的眼睛，仿佛沉淀了千万年的忧伤……

她又看向那个蓝衣的少年。面团样粉嫩的脸盘，镶嵌着一只澄澈如海的蓝眸，另一只眼却闭着。那样绝顶的美丽，不属于人间，同样那么深沉的忧伤，纵贯红玉三千年的生命，也未尝一见。

她忆起那对火红的双剑，痛彻了心扉。

那女子侧身看着身后山庄，三月天里，却见百花凋零，一片惨淡。“可惜了这些好花。”

“好重的幽怨之气，却并非什么邪恶之气。”这才是紫胤在江都盘桓的目的。

“那么，今夜三更？”

“今夜三更。”

谁曾想，这山庄中亦有一段往事。

他们日间已向城中居民打探清楚了，这山庄的主人姓顾，年纪轻轻的独子缠绵病榻许久后终于不治而亡，这山庄便被废弃了。20年来也有不少人想买庄子，却多被庄中异相吓得落荒而逃，幸而未曾吓死过人。

人说顾少爷极爱牡丹，在江都地方种了这满园牡丹，传为一地胜景。有牡丹修炼成精，化为少女，与顾少爷相识相爱。谁想这对恋人平静的生活被除妖仙士打破，顾少爷为救牡丹受伤，牡丹散尽了功力，甚至布阵法吸取附近生灵之力为其延命，仍是不治。顾少爷过世后，牡丹因阵法反噬被困其中，生死不能，山庄便因此荒废了。

“进去之后，分开来走，找到阵眼，此阵即破。切切当心莫为阵法所造幻象所迷。”紫胤再三叮嘱。

表面上破败颓废的一个庄园，内里却非常宁和平静，鸟语花香，全赖花精牡丹用尽心力所维持。

满园的牡丹如锦似缎。空气中都是花的香气。

青衣女子一时忘却身处阵法之中，闭上眼，深深呼吸。回忆如潮水般涌入脑中。她又回到20岁那年，那个吹着风的山崖。其实她常常梦到这一幕：那个尚年轻的青衣女子趴伏在地上，手徒劳地伸着，却从来不曾触摸到过他的衣角。蓝衣的男子只是一个背影。这么多年过去，他的五官渐渐模糊，背影却日益清晰。“你究竟有没有喜欢过我——”她明知故问。“对不起，再见！”他回答，背影伴着长长的尾音消散在风里，也许到今天也还能嗅到一点气息。他最后留给她的只是一个背影。

当时，年轻的她泪水喷涌，不能抑制，整颗心都跌落尘埃，碎得无法收拾。

现在的她只觉着眼角干涩，皮肤绷紧，却并没有流泪。如果深沉的痛苦能够溶解在泪里，随泪水排出体外该多好。痛到极致，连神经都麻木，是不是就无泪可流。

妖孽十分聪明，竟懂得利用人心中空隙。

可是崖上这一幕，并不是她心中最痛。

多少年来其实她心中最深的渴望并非是想再见那人一面或是得到一个答案。她只愿自己6岁那年父亲没有遇到那人，没有奉之为仙人，或者在父亲带着他回家之前，她就已咽下最后一口气。

她转身离去。

醒来时是在蓝衣少年怀里。长长云袖早湿透了，他一只水光潋滟的眸中映出她泪痕满面狼狈的样子。

备受煎熬的并不只是她一个。

她很快地撇过头去不敢对视，觉得愧疚。她在他怀里，为另一个男子流泪——他的前世。这绝对比别的什么人都更让他难堪。在他爱了她那么久之后。他只是沉默着牵过她的手。

她恍惚想起，在他很小的时候，也曾那么怯生生地喊着她“姐姐”，柔软的小手包不住她的手，却还执拗地要求：“你可不可以等我长大……”

就这么把一个无辜的新生命扯进了前世的纠葛中。

他们曾经手牵着手一起走过很多地方。她为他展露最美的笑容，却从未有过眼泪。

不知什么时候起，两人的位置就交换了。少年的手变得修长而有力，她的手则在漫长的时间里消磨了坚硬的茧子，绵软得如同养在深闺的小姐。

谁说他还不懂爱？他眼睛里的悲伤究竟为何而来？

后来她终于明白，时间所消磨的，并不只是她手上茧子。过程虽缓慢，时间和他却一直在治愈她。

“我陷入了回忆之中。你有没有遇上那妖孽造出的什么幻境？”

“没有。我是草木之身，内心没有太多空隙。”

他撒谎。

其实他看到了他最害怕的一幕。

暗云在她头顶凝聚，八十一道天雷蓄势待发。

这是飞升之劫。此劫极是严苛，无数资质优良的修仙者数百年之功，只因一点点不该有的念头而前功尽弃。她内心执念如此深重，岂有通过之理。

劫数来得极快，如电光石火，他却分明看到她唇边笑意。

他很快醒来，发现汗湿重衫。忽然有一个念头在心底蔓延，像一条毒蛇的蛊惑：如果他为救她而死去，是否就能在她心中获得不一样的位置。

这个念头异常邪恶，但就是挥之不去了。

紫胤是唯一一个不受内心空隙所牵制的一个人了。

不受控制并不意味着没有。只是外人不得而知。太上忘情亦非无情。更何况既曰忘情，必有一段刻骨铭心。

阵眼就在跟前。他握剑在手，那阵眼竟是自动迎了上来。阵法粉碎，闪现一个粉衣的妙龄少女，鬓边一朵牡丹，巧笑盈盈，向四人道个万福。

“牡丹早已累了，却被缚阵中，不得解脱。只盼能有高人前来化解，粉身碎骨亦不足惜。只遗憾的是，他死前最后看到的，竟是我先前那一副丑恶不堪的模样呢。”

花精牡丹的身影渐渐淡了，只听她缓缓吟着，声音不悲不喜：“薤上露，何易晞。露晞明朝更复落，人死一去

何时归……”

原地只留下一株牡丹，花枝上孤零零盛放着一朵花儿，薄绢般的瓣上，有些晶莹在暗夜中闪光。

像是泪。

爱上一个注定不属于自己的人的滋味，就像一口一口喝下整杯冰冷彻骨的水，之后用尽自己全部体温，将之暖化成离别时肆意蔓延在脸上的灼烫热泪。

爱到深处，不是恨，就是绝望。青衣女子没有恨意，却不能克制内心深处的绝望日复一日的疯长。

她尝试过很多方法试图将他遗忘。包括在无界缝隙中遍植能吞噬人记忆的野韧葵；试图将有他的记忆分离出来，却发现，没有了他，她一无所有。只有那最后一种办法没有试过了。蹉跎了那么多年，终究还是要走这最后一条路。终有一天，她这个迟了太多年的灵魂会回到忘川。

也许，这才是他对她说对不起的本来用意吧。望她获得一个平凡人生，爱上另外一个人，嫁人生子，不负轮回。他只是她生命中一个过客，谁曾想，她却为他付出了整个余生。

手扶枯枝，她垂眸，不欲让人看出其中情绪：“一则我亦是爱花之人，这园中颇有名品；一则为完牡丹姑娘生前心愿，不若——哎，一滴就好！”她对少年说。

“姑娘？”红玉不解。

“这孩子出身东方天界，乃悬圃帝苑灵气所孕育，水炎双生果所化，一滴泪可使落花返枝，枯木逢春；一滴血可使一丈方圆的不毛之地内生出草木，花朵经年不谢。”

当时红玉只当这后半句是说笑，多年后她却真的在昆仑山脚见到了那遍地繁花的胜景……

天亮后，一夜间重新绽开的满园繁华美得让他们四个也默然赞叹。

“此件事了，可得就此别过了。”青衣女说。

“姑娘仍是不肯告知贫道姓名？”紫胤问，似有些不甘心。

“真人又为何将自己的名字改了一个字呢？”她反问，走近了低低在紫胤耳边道：“一句忠告：瑶琴在侧，莫要使笙箫不见！”

紫胤垂眸：“贫道亦将此话还赠姑娘。”

顺着紫胤目光看去，青衣女子与少年的目光碰撞。因为照顾着她的感受，他从来只睁着一只眼，笨拙地试图模仿那个人。

但那恰恰深深刺痛了她，提醒她一个残酷如血的事实——她已经再不能从那只蓝眸中看到一点往昔那个人的影子了。

相遇不过是个伏笔，结局，是在再见时注定的。

昆仑山的冬季天气恶劣，大雪封山，就连本门弟子也少在这个季节回山。那个青衣女子自山脚就已引起莫大注意。可是待她上得山来弟子们还是吃了一惊——她的脸色苍白得好似雪塑，一身单薄的青衫血迹斑斑，露出的手臂上可见数条狰狞血口，青衫下不知还有多少伤口……她拄着长弓，倔强地不容许自己倒下去。

紫胤没有看到那一直相随的蓝衣少年，眉头几不可见地皱了一下。

那女子笑着，咳出许多血来：“呵呵……紫胤真人，好久不见。我可是太狼狈了……”她拒绝了天墉女弟子的医护，“这伤是天雷造成，人界药物都无用的。飞升的八十一道天雷，我终是无法承受……我、如果永远不能得到想要的答案，宁愿选择再入轮回……下辈子一定不会再选择去修仙，不要爱上一个……太上忘情的仙人——可是他太傻了，为什么要替我受劫呢……他的答案，并不是我想要的……我不该强求的……”

“紫胤真人，我想向你求借水灵珠。他元神受损，唯有水火灵珠能够修复。”

“水灵珠确实在贫道手中，可是那火灵珠在熔岩地狱之中。”

“我欠他们的，此生早难以还清……”

她用手捧着晶莹剔透的水色珠子，幽幽蓝光印着她苍白容颜，唇边那朵笑花凄艳绝美。

天色渐晚，天墉弟子早已散去，紫胤却一直站在原处，沉默而锋利，仿若化身成一柄剑。

红玉终于可以在无人处现身，却不知已痴痴凝望了那端凝的背影多久。“主人。那位姑娘离去了。你也……早些歇着。”

“不……红玉，你看山脚。”

“她没走，他……来了。”

冰封千里的昆仑山脚下，鲜花绵延盛开，蜿蜿蜒蜒地铺了一路。

紫胤转身离去，原本来劝人的红玉自己却痴痴在那里立了一夜……

青衣女子强撑着下了昆仑山，到了山腰即伤重昏迷。

于是竟到了鬼界。

她站在奈何桥畔看了许久，听黄泉海静默的涛声，才发现自己并没有应龙女魃百年千年的勇气。她终于做了那个最艰难的决定，接过孟婆递来的碗，一饮而尽。

再醒过来，就是一个新的开始。

错了一生、误了一生，希望这次，她做出的是最好的选择……

天亮之后，一如过往许多年，睁开眸子第一眼看到的，还是他。映着遍地繁花，他两只鲜艳的眸子黯淡地没有光彩，虚弱地说不出话来，只是一遍遍用口型告诉她：

对不起，我马上要死了。

对不起，不能等到长大给你那个答案了。

对不起，我是故意压制自己的成长的。

对不起，骗了你那么多年，但是，我真的无法给你那个答案。

对不起，我的回答还是一样的，对不起……

她双眼迷蒙地看着他许久，好似看着一个陌生人。冰凉指尖抚上黯淡的红眸，告诉他，现在她看着的，确实是

他，而不是别人。然后，缓缓伸手抱住他。

"我不会接受两次对不起。若有诚意，就好好活着。"

饮下孟婆汤，原来真的没有什么不可以割舍。她只知道自己在等一个人长大，她只知道，自己不能再负他。

第二天天亮，青衣女子在阳光下看清了那片花，才坚信了自己昨晚不是在做梦。只希望，下次相见，那个少年的眼眸里不要再盈满忧伤吧……

后来，那些花儿整整三年盛开不败。

后来，紫胤收到了机械隼带回的水灵珠。他和那个女子不曾再见，但是他和红玉都知道，他们一定在一起，好好的……

后来，百里屠苏入天墉城门下，一个叫风晴雪的女子为他舍却轮回，踏乱红尘。

后来，红玉一直跟随在紫胤身边，从天墉，到山野……

夏日的天气阴晴不定，适才艳阳高照，忽的便黑云压城，白雨如珠。风晴雪贪玩，在前个市集里多逗留了半日，不能赶到下个村落歇脚，正被这大雨浇了个正着。风晴雪冒雨前行了一炷香时间，终于看到一个村落，心下欢欣，正飞奔而去，却突然被一个人抓住了手臂。同时，一把32支紫竹骨架的油纸伞移来遮住了风雨。执伞之人，是一位清瘦的青衣女子，容颜不过20岁，气息却十分清冷，只有抓着风晴雪的一双手干燥而温暖。青衣女子转过头，正对上晴雪视线：一双眸子，倒映万千；嘴角含笑，恬淡平静。风晴雪只听她缓缓道："村子有古怪，不要妄动。"

晴雪一看，果然笼罩在村子上空的一团乌云不同寻常，好像一个漩涡围绕着一个风眼旋转不息。她正要细问，那女子又道："当年先有琴川疫病，后有青龙镇的滔天巨浪、连绵阴雨，奈何他身子不好，我们没能帮得上忙，十分抱憾……"

"你……？他？"

"我与紫胤真人、红玉姑娘皆是旧识。"

青衣女子带了晴雪到村头树下去烤衣服，晴雪才瞧见树下睡着一个蓝衣的少年。少年十分苍白，气息微弱，看来竟是元神受损。

"又睡着了……让他去吧。待姑娘身上衣服干了，我们去村子里瞧瞧。"

"他是……元神受损？不能医治吗？"

"水灵珠勉强保住了性命，我本想下熔岩地狱去取火灵珠，只是护体仙气已损，只恐搭上自己性命。并非爱惜一条残命，只是，我现在不是一个人了。"说罢，她深深看了晴雪一眼。

晴雪看看那少年，又看看女子，终究忍住了没问，只是从身后拿下了焚寂，轻轻抚弄。

何必要弄清来龙去脉呢？这必然又是一个伤情的故事。对她们这样的女子来说，一袭明月两清风，暮雪千山永相伴，就是一辈子的幸福了……她只不过是想再握一次他的手。



桃花谷花开花谢，人面却无处去了。

无处去了，消散于天地之间。他并无后悔，她却不甘。要做他的眼，他的足。晴雪总是用自己的左手握住右手，勉力去回忆许多年前那次的十指相扣与拥抱的感觉。

两人并肩走入村子，晴雪突然如梦方醒地大喊一声："我想起来了！难怪这地方好眼熟，这是甘泉村！"

"甘泉村，便如何？"

"这一定是那个什么老怪搞的鬼，这次一定要把它一把火烧了才干净！"

一切果如晴雪所料，当年天墉弟子并没有斩断藤老怪的根，它蛰伏多年，竟又卷土重来。村子里一如当年，青壮大多出去糊口，百余口人多为老幼，吸入了瘴气陷入昏迷，藤老怪几天来已卷了好几人入洞蚕食了。她们进得洞去，尽断其根，以法术举火，把它烧了个连渣子都不剩。村子上空的漩涡消失，太阳露头，竟是一副东边日出西边雨的奇妙景象。

青衣女子医术佳妙，举手间便治妥了村人。村长醒来，知晓原委，叩拜不已，连叫二人"仙女"。

"二位仙女救了村子上下百余口，大恩难报，万望留下姓名，我们好为二位供起长生牌位……"

晴雪调皮一笑，写下歪歪扭扭的四个字"百里屠苏"。

青衣女子先写了一横一撇，终是涂抹了去，轻轻写下"君问"二字。

"你……你叫君问？"

"君问归期未有期，我在等人。"

"等人，等什么人？"

女子并不正面回答，只是微笑："我听闻，极北之地有亡者重生的传说，风姑娘或可前往一探。姑娘人美心善，想做的事必有善果。我祝姑娘早日达成心愿，一生幸福美满。"

晴雪呆立当地，忽的泪流满面。

这么多年来，从没有人给予她这么单纯的鼓励与祝福。她们今天相遇，就知道自己不是这世间唯一的傻瓜。

君问向村子口走去，村头树下，那个少年安详睡着。

是的，我在等一个孩子长大，等他给我一个答案。

还是她，还是他，换了一个问题，换了一个结局。

求之不得，求之既得，不过……唯心而已。

爱情这条路上，我们也许不在同一个出发点，只希望剩下的路，能够并肩而行。P

大众活动



活动时间： 2011年5月15日——2011年5月31日

活动内容： 国内武侠战争网游巅峰巨作《征途2》，引领2D网游时尚画面，让我们感受完美的同时，共同参与《征途2》场景找茬游戏。请读者朋友剪下A、B两张游戏图片，找到并标记图片中5处不同之处，回寄到本杂志社，参与抽奖。

奖品及奖项为：

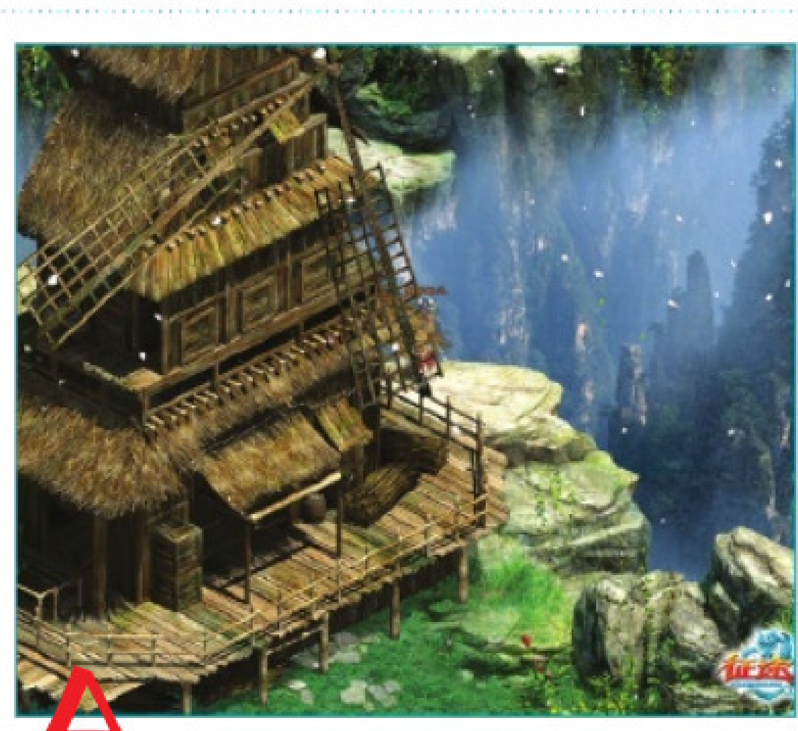
一等奖：1名 奖品为XBOX 360一个

二等奖：50名 奖品为袜子娃娃一个

纪念奖：300名 奖品为《征途2》限量至尊卡1张

所有参与活动的图片必须保存完整、标记清晰；邮件内必须写明名字、电话、地址、邮编，以便发奖。**邮寄地址：北京市海淀区阜石路68号院《大众软件》读编栏目收，邮编100039。**

上海巨人网络科技有限公司将在法律允许的范围内拥有对活动的最终解释权。


A


B

快评



《宅的解析》说到我心坎上去了。我就是一死宅人，快递是我与大世界的唯一联系，就连手上的这本《大众软件》都是通过淘宝购买，由快递送来的。我曾经试过整整一个月没有下楼，是的，整整一个月，然后我下楼梯的时候觉得脚都有点发抖。我爸妈说如果全世界的人都宅，那就都饿死了。我说可以用机器人快递……我相信宅人们一定会创造维持他们生活方式的科技！这期讲浏览器战争的那篇文章我也喜欢，对于一个技术宅男来说，浏览器如同我的眼睛，非常重要。（山东 唐堂）

林晓： 宅是一种高科技带来的生活方式，这点无可置疑，也没有什么好坏之说。但现阶段的一些“宅”行为却实在令人哭笑不得，比如日本海啸中不肯离开动漫的宅人，比如我邻居家年过30还宅在家中不肯工作啃老的青年……宅到四体不勤，宅到五谷不分，这样的宅，不要了吧。

你正在看的这本杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以Email给我:linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。

HOT 硬件“爬行”榜开榜了！

■魔之左手

在筹划了一个月之后，硬件排行榜终于和大家见面了，介于之前软件与游戏排行榜的更新速度，和目前硬件界几巨头的垄断地位，我曾经建议林晓姐姐，干脆把我们的排行榜就改叫爬行榜吧，之后呢？没有之后啦，我这不是顶着包忍着泪，正在继续写硬件榜介绍吗？

硬件排行榜目前的方式如下，首先由应用组诸位技术宅提出目前最火最酷的硬件产品，经过筛选后放到我们的网站、微博上，由读者们票选。在票选过程中，读者们多次提到的硬件可能替代某些提名但并不受欢迎的产品，体现在本期及以后的候选产品中。目前的规划是每期20个候选产品，5个上榜产品，由网站、微博、mail以及来函的票选总数进行排名。下期的投票将淘汰后5名，由读者提名或应用组诸君再次提名增补。

新生事物需要大家支持，这个硬件榜同样需要你的鼓励。来，鼓掌吧！

大软地盘

[评刊论文]

再谈《后现代解构武侠—美国游戏评论家趣谈古剑奇谭 》

■软粉 xuexinlit

又细细品味了一遍这篇文章，被8神经大人高超的“翻译”水平所折服！看了太多的《古剑奇谭》中国式的评论，突然见到一篇美国式的评论也着实让人眼前一亮！在卡特曼先生眼中，兰生成了花花公子，孙小姐和少恭成了人格缺失者，连苏苏和晴雪初次相会的情节也成了一次香艳的初会……

卡特曼先生可算得上是中国通，对人仙妖的关系了解得十分透彻，更连我国传统文化中狐狸变美女都知晓，让人不能不佩服！不过有一个观点我是非常赞同他的，那就是烧烤水果的确“不可思议”，身为中国人我都没有尝过它的味道，看来有机会有必要试试。

另外卡特曼先生还听说《中国爱情故事5》要发售了，到时还会为美国游戏玩家介绍这款游戏。8神经大人可别忘了到时再给我们“翻译”啊！

此帖代表我真的相信你了8神经大人！

initial729

文章我看了后觉得挺独特的，是以前比较少见的观点。关于安排主人公相遇的，我看了有些觉得奇特。

开三

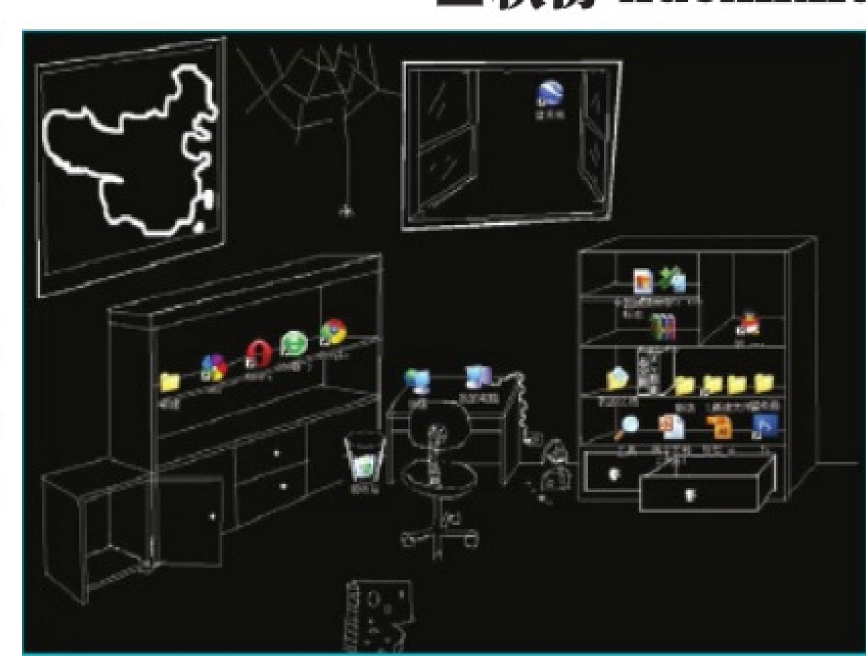
哈哈，希望继续支持。八兄请继续忽悠。

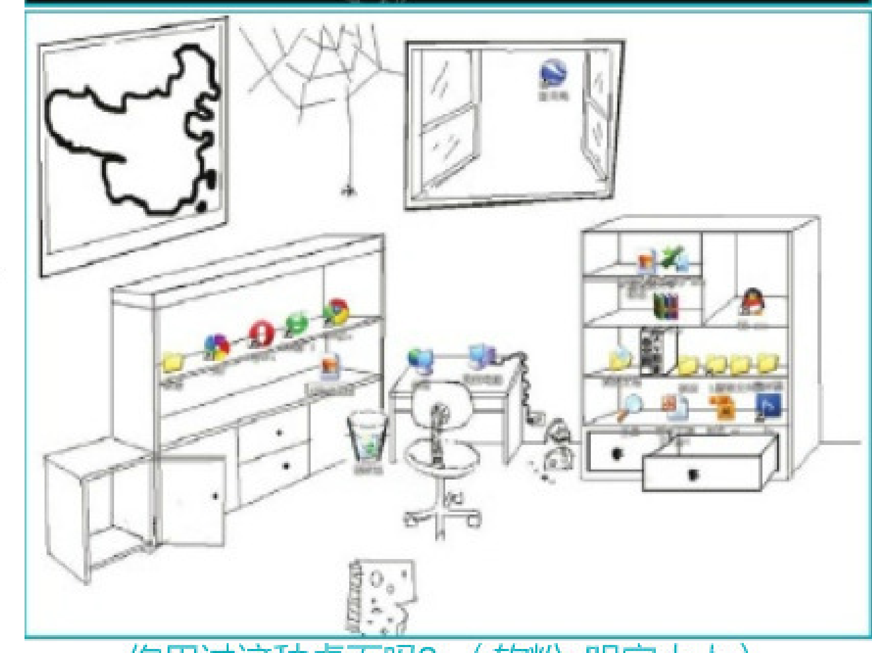
木成

期待继续被忽悠，哈哈哈。

8神经

你们都不仔细看3月下的责编手记啊！提前半个月我就预告了这篇愚人节的文章了……不是假的！我现在改说法了！我刚刚联系了卡特曼先生，他还等着评论《中国爱情故事5》呢！你们这帮家伙都一门心思认准了是假的了，将来写出来还有谁看！





你用过这种桌面吗？（软粉 明空大人）

[水产市场]

我也来谈谈歌手什么的——那时你几岁？

■软粉 zkkPaL

刚看到了那个关于范特西和周杰伦的帖子。

那么，我也提一个，BEYOND，他们成立于1983年，那时你几岁？

他们乐队的最经典之作《海阔天空》创作于1993年，主唱灵魂人物黄家驹逝世于1993年，那时你几岁？

如果你知道BEYOND，知道黄家驹，也欢迎大家发表感慨。

好吧，如果你不了解他，请看大软的4月中，第173页。

软粉 fangchen62

听到那首海阔天空时

已经是1998还是1999年了。

我小时候一直对粤语歌乃至所有流行音乐不感兴趣……

软粉 837458828

我-1岁！

软粉 酒鬼子夜

那时候正在听小虎队。

cecil

我哥当年非常喜欢，我只跟着听，却不知道是什么。



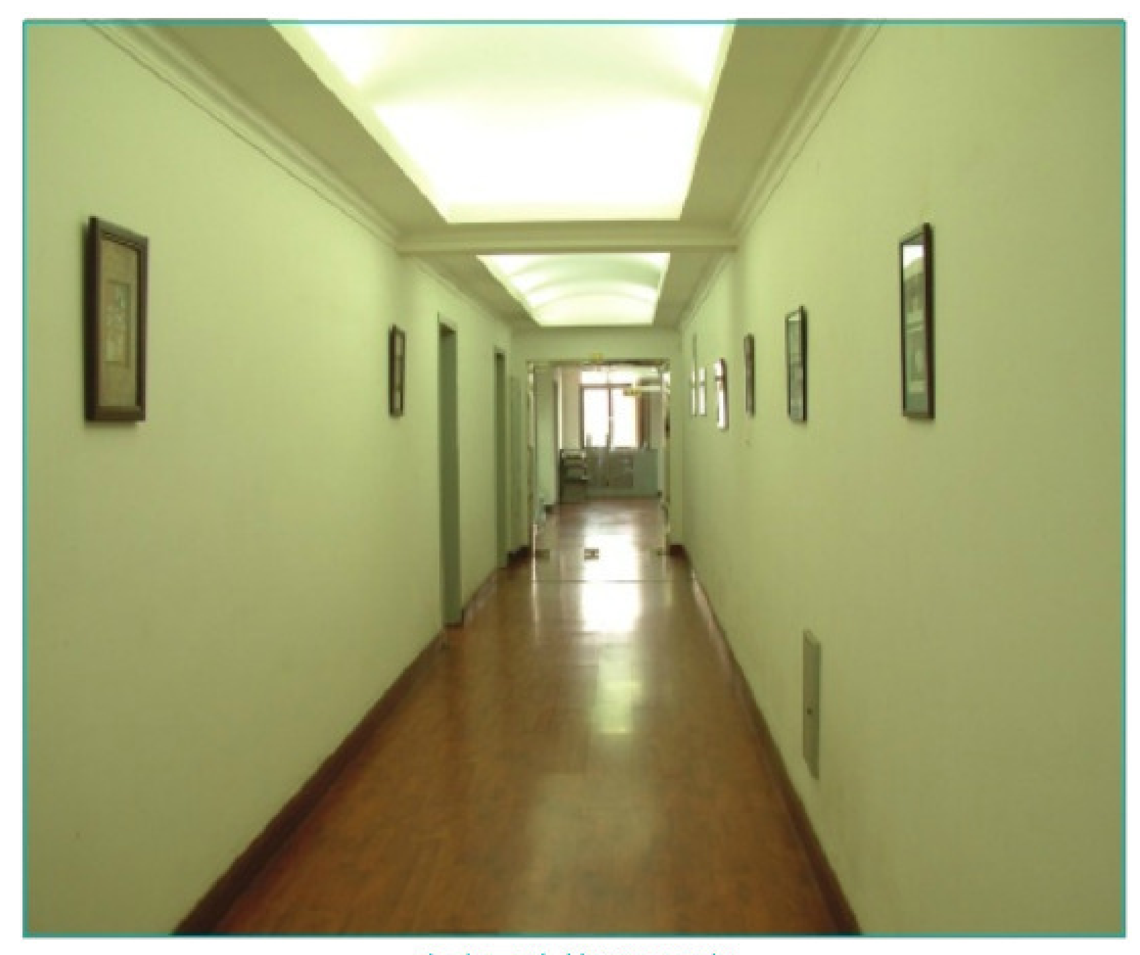
一张演出海报，几多青葱岁月

林晓：zkkPaL对BEYOND很有爱，并且将黄家驹的BEYOND与姚壮宪的《仙剑奇侠传》对比，曾经的弄潮儿而今何在？时光流逝后剩下的，是不是只有一声叹息？

编辑部的故事

谈谈咱们的512

十年亮甲店，数载恩济里，多少个不眠之夜，换来《大众软件》300多期的历史。而今，在离开恩济大厦512室的时候，回忆在此地的十年光阴，不知有多少故事泛起在记忆深处。下面，就请几位资深大软人谈谈他们和512的故事。



走廊尽头就是512室

老鼠

■请叫我老爷的生铁

在亮甲店的512室工作，我们并不寂寞。经常有一些小动物来光顾我们的办公室。小强一度是常客。此外还曾有过老鼠。话说有一天我打开自己座位旁的报刊口袋，想找本旧杂志，结果我发现里面的一些旧杂志和书籍被什么东西给咬碎了，到处是碎纸屑，我就知道是有来客在我的报刊口袋里过夜了。又过了不知多久，我的同事在墙角还真发现了一只奄奄一息的小老鼠。他竟下不了手把它给弄死，犹豫了一会儿，把它扫进纸篓，下楼给扔在了路边的花圃里。究竟该不该这样做，我也没想清楚。但这件事就这样留在了我的记忆中。有时在一个环境里呆得太久太久，连留恋也成了一种淡然，突然问起我关于这个房间里的故事，我却因为故事太多，而不知该从何说起了。这次就讲这个和“客人”有关的故事吧。

灯

■网游什么的找我我的fly

大软编辑部在恩济大厦5层——一共就5层，编辑部东边有个窗户，站在那里除了楼群以及嘈杂的街道，基本也看不到什么风景。

认真 诚信 协作 超越

墙上的社训永记在心

10年间，编辑部人来人往，那时候大家都年轻，都是宅一族，都喜欢大半夜蹲在编辑部联机玩游戏，从“暗黑2”到“地牢”再到“魔兽3”，以及各种早就死翘翘的网游，比如A3、RO，还有生龙活虎活到现在的网游，比如“魔兽”。不过即便是“肾斗士”也得拉撒，再能宅的人也得吃喝，在夏夜的凌晨时分，三四个晃晃悠悠半死不活的人结伴而出，去路边的大排档上吃夜宵，羊肉串毛豆花生啤酒啥的，顺便交流一下游戏心得体会。然后，再晃晃悠悠半死不活地回去。在冬天就比较麻烦，但也可以往远了去下个馆子啥的。


2003年，杂志社门口在修路

无论是大排档还是小馆子，它们都在恩济大厦的东边，所以回去的时候正好可以看到5层编辑部东边窗户透出来的灯光，有时候我们看着灯光也会掰着手指头数，还有哪些更深的宅人没有出来。但不管如何，灯亮着总是好的，这意味着编辑部里还有人在，不会被反锁在外边。走到楼侧面时，能看到更多亮着的灯，然后嬉笑着猜测谁还没走，他们在干啥等等。如果是出片的晚上，整个5层都亮着灯。但不管在什么样的晚上——只要不是停电，东边的窗户永远都会透射出柔和而又温暖的白色灯光。

再过几天，恩济大厦5层朝东的窗户，晚上也许再也不会亮起灯光了。


朝东窗户外的落日，远处的玲珑塔清晰可见

发廊

■永远不会发神经的8神经

说起来，当我成为一名大软编辑的时候，杂志社也刚刚从原来著名的地下室搬到恩济大厦不久。等等！我忍不住想要唱几首感叹时光飞逝的歌曲……好的，现在忍住了，继续说。

那会儿杂志社门口这条街道可不像现在这样子，而是非常具有城乡结合部地区的风貌，要是这几年新来的同事坐时光机回去看看当年的恩济西街，保证能震住他们！最简单的，就是当时这条只有几米宽的小路两边开着无数家发廊……就是白天都不开门，傍晚六七点开始里面就闪着粉红色灯光的那种！你懂的！……嗯嗯，我现在似乎已经想象到小白、地穴领主等一干新人捶胸顿足后悔没有早参加工作几年的模样了。每次路过的时候，够宅的编辑们总是羞涩地低着头匆匆而过。很快有个刚刚摆脱青春痘，活力无限喜欢语不惊人死不休的家伙来到编辑部成为了我的同事，某天傍晚他跟我一起下班回家，走到某家发廊门口时，他情不自禁地往里面偷瞄了几眼莺歌燕舞的胜境，然后幽幽地说：“她们……真好看！”当时的一幕，在我心中留下了难以磨灭的印象。


2004年编辑部被水淹后当期杂志的漫画

当然，现在这条街早已变了模样，在六七年前就开始治理整顿，小发廊全部灰飞烟灭，奥运会后更是焕然一新，不仅街道扩宽了很多，路口还开了家乐福超市，建起了一大片商品房，地价也紧随时势扶摇上升。但是留在我记忆里的恩济大厦和恩济西街，印象最深的依然是暴雨后和冰河趟着齐大腿深的积水上班，路上还被狗撵；夏日傍晚，和蓝星一起下班，他非得在路边的小烧烤摊吃几串烤腰子再走；当然，还有某人投以“深情一瞥”的粉红色小发廊……

游戏岁月

■姐是传说的Suki

2001年，Suki、Fly、蓝星、Cross、蛇样盘踞在座位上的老蒋等人一起在D2私服的地下世界 、沙漠城镇里冒险，火墙、电刺、刀斧、冰矛……只管往骷髅鬼怪们身上招呼，大红瓶、大蓝瓶一口接一口地灌进嘴里，任由火辣辣的液体烫着咽喉，没有人后退。一如2000年时，在 地下室里和无头炸弹人奋战的众编辑那样，只是当时是龙枪、Cross、天堂鸟和Suki。的确，D2不是新游戏，但却令编辑部里的人乐此不疲地每年夏天连上几局。

2002年，Suki和Fly开始在CS里拼枪，AK永远是Suki的首选。爆头永远是Suki的目标。

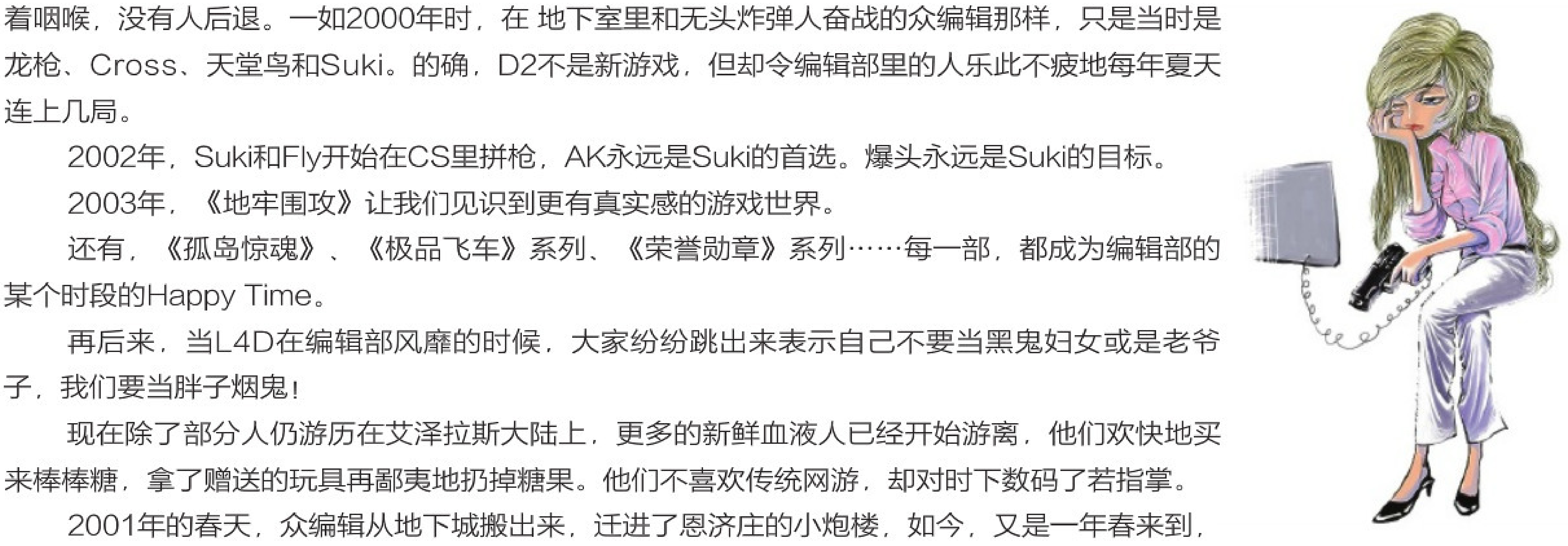
2003年，《地牢围攻》让我们见识到更有真实感的游戏世界。

还有，《孤岛惊魂》、《极品飞车》系列、《荣誉勋章》系列……每一部，都成为编辑部的某个时段的Happy Time。

再后来，当L4D在编辑部风靡的时候，大家纷纷跳出来表示自己不要当黑鬼妇女或是老爷子，我们要当胖子烟鬼！

现在除了部分人仍游历在艾泽拉斯大陆上，更多的新鲜血液人已经开始游离，他们欢快地买来棒棒糖，拿了赠送的玩具再鄙夷地扔掉糖果。他们不喜欢传统网游，却对时下数码了若指掌。

2001年的春天，众编辑从地下城搬出来，迁进了恩济庄的小炮楼，如今，又是一年春来到，我们将悠然见南山去也。


持枪的Suki

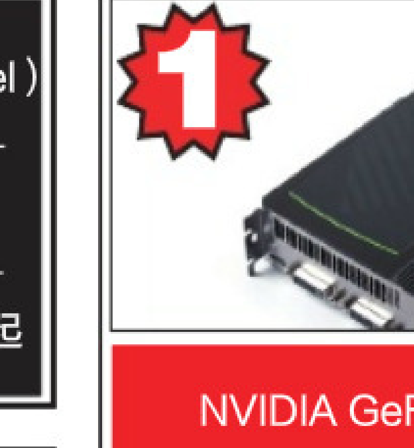
热门软件排行榜

截止日期2011年5月15日

排名	图	票数	名称	制作公司	版本号
1		2189	迅雷	迅雷网络技术有限公司	7.1.7.2244
2		2151	QQ	腾讯	2011
3		2132	搜狗拼音输入法	搜狐公司	5.2.0.5374
4	 	2127	360安全卫士	奇虎公司	8.0
5	 	2115	QQ影音	腾讯	3.0
6		2109	瑞星杀毒软件	北京瑞星公司	2011 23.00.24.63
7		2096	暴风影音	暴风网际科技有限公司	2011 3.11.04.12
8		2074	金山毒霸	金山安全	2011SP7
9		2066	谷歌浏览器(Chrome)	谷歌	12.0.742.0
10		2043	千千静听	郑南岭	5.79
11		2041	Photo shop	Adobe	CS5
12		2020	卡巴斯基	卡巴斯基实验室	2011 11.0.2.556
13		2012	傲游浏览器	傲游天下科技有限公司	3.0.22.2000
14		2007	世界之窗(The World)	凤凰工作室	3.4.0.5
15		1998	easy Mule	VeryCD	2.0.1.1225 Beta
16		1980	Firefox	Mozilla	4.0
17		1971	KM Player	姜龙喜(韩)	3.5.0.436
18		1969	WinRAR	Eugene Roshal	4.0
19		1966	酷狗音乐 2010	酷狗科技	2011 6.2.24
20		1964	ESET NOD32	ESET	4.2.71.2




硬件“爬行”榜

排名	图	产品	厂商	上市情况	价格
1		NVIDIA GeForce 5系列显卡	英伟达(NVIDIA)	已上市	根据显卡厂商定价
2		Intel Sandy Bridge平台	英特尔(Intel)	已上市	约800元起
3		AMD APU平台	AMD	已上市	根据笔记本电脑厂商定价
4		苹果iPad2	苹果(Apple)	海外上市	499美元起
5		苹果iPhone4/AMD RADEON HD 6系列(并列)	苹果(Apple)/AMD	已上市	4999元起/根据显卡厂商定价

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN
定价：￥10.00元　本期特惠价：￥7.00元
邮发代号：82-726

EDIFIER 漫步者



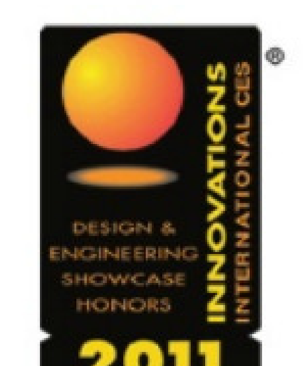
荣耀之作

漫步者M16，揽获三项国际权威设计大奖

2011年1月，获美国CES设计与工程创新荣誉奖；2011年3月，获德国iF产品设计奖；2011年3月，获德国reddot红点设计大奖。

非凡荣耀，源自漫步者精湛设计与卓越品质，更凝集漫步者人追求完美的执着与努力。

以中国设计，与全球共赏！







reddot design award
winner 2011



M16便携式笔记本电脑音箱 | 金属材质箱体，特殊“4+1”声学结构；单键音量调节技术；内置USB声卡；操控简捷，音质出众。

客服电话：800-810-5526 欢迎访问：www.edifier.com